POCKET GAMER 电子天下 掌机迷

零售价5.80元
2007年16期 Vol.86



三大特稿

1. 危机核心一触即发 FF7背景世界观剖析
2. 追忆CAPCOM的动作世界
3. 银色的天空

最速！最全！大攻略

SD高达G世纪 交叉火力

狂野历险XF 交叉火力

伪之轮舞曲 极魔界村 改

大金刚 丛林攀爬者

ISSN 1672-8866
16>
9 771672 886049



口袋迷的1001问
口袋妖怪特训营！
2007
口袋迷年度纪念特辑
所有《口袋妖怪》问题在这里集结！彻底解答所有关于口袋妖怪的各种疑问，游戏（所有主流系列）、动画、漫画、玩具、电影、卡片等口袋主题娱乐，一书全部收录！《口袋迷》2007年年度超大纪念特辑！“口袋迷”必备的大宝典，你想知道和你不知道的口袋妖怪尽收其中！
口袋必备知识特别训练
1438问答终极收录
超值定价18元
神秘赠品
口袋迷的1001问
口袋妖怪特训营！
2007
口袋迷
Pokemon Fan
口袋问题合计收录
1438问
9月5日
全国上市
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部
邮购电话：010 64472177　邮编：100011
邮购免收邮费　邮购请注明“口袋特训营”


所有机器人在这里集结
最强机战高达专门志
机战FAN
Vol.2
15th SRW Fan
机战OG
最新大作总力攻略
春季新模型冲击
OVA中盘解读
机战W
全剧情话本
连载开始
机战XO
机战W
最终极研究之卷
总力企划
品位机战
机战精神论
编号地狱 经典反派
机战读者大互动
最爱台词大比拼
机战FAN乐园
机战画廊
超级评刊总动员
VCD
机战OG动画第一卷
超精彩附录更大享受
豪华海报赠送
16开超大魄力
224页充实内容
游戏/漫画/模型/小说
一网打尽
上市热卖中
19.80元
超值定价
全面接受邮购
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部
邮购电话：010-6442177 / 64472180
邮编：100011 邮购免收邮资
邮购请注明“机战2”
祝贺机战FAN第一辑上市爆卖已售完
第二辑再送好礼
机战OG新作PS2限定记忆卡
10套
机战OG动画第一卷
超酷连载完全开动!
机战犯光影大碟
典藏海报随书附送



■封面主题 SD高达G世纪■

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

STAFF
编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
责任编辑：郑佳鑫、庄凌艳
编辑：暗凌、翔武、莱团、猴子、露琪
美术编辑：刘振伟
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系
发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系
联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB
次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

CONTENTS

Vol.86 2007/16

特别策划

危机核心一触即发……026
银色的天空……040
CAPCOM的掌机世界……128

攻略战队

狂野历险XF……066
伪之轮舞曲……086
SD高达G世纪 交叉火力……104
极 魔界村 改……116
大金刚 丛林攀爬者……124

新闻中心

新闻中心……008
PG视点……012
PG排行榜……013
窗外专栏……014
严俊专栏……015

软硬兵团

掌上周边街……048
PG评测团……050
烧录专区……052

游戏评测团

古墓丽影 周年纪念版……024

目录

新作报道

机动战士高达 战斗编年史……016
鸣神学园 都市传说 侦探局……018
迷宫探险者 盟约之扉……020
超热血高校 闪避球……022

游戏单间

PSP绝对热门……004
NDS的生活应援……044
PG封神榜……046
口袋基地……056
青青牧场……060
勇者斗恶龙王国……064
口袋妖怪之父的故事……156

PG吧

掌上动漫坛……138
PG BAR……142
PG总动员……145
PG博客……148
游戏发售表……154



本刊声明

■ 本刊图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现,则根据相关法律追究相关人员责任。

■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问,对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询,敬请谅解。

■ 凡发现本刊质量问题,请联系本刊发行部进行调换。

投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。

2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。

3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。

4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。

5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。

6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。

7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。

8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

招聘信息

编辑招聘要求：

1、精通日文（日语一级优先）

2、了解游戏文化及历史

3、有创意，擅长专题策划

4、文笔流畅，思想活跃

5、能加班熬夜

6、有工作经验者优先

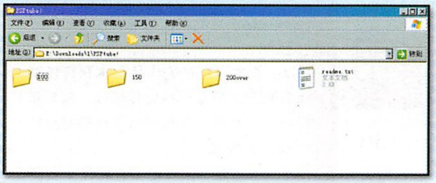
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn

■文责/莱团

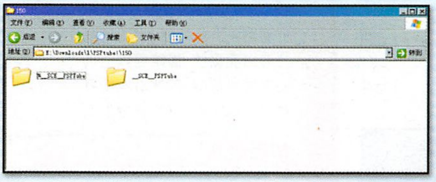
PSP视频播放再添新功能，FLV播放器正式诞生！

如今在网络上观看视频最为流行的格式就是以FLV扩展名结尾的视频类型，这种经过flash特殊压制而成的视频，无论从大小还是所使用带宽的播放速度上来看都是最为快速的。如今无论是国内的视频网站如优酷、土豆网，还是全球最著名的youtube都是采用的这种格式。虽然一些视频为了网络观看的速度而将视频编码压缩得很低，但是观看速度却得到了保证，如今在PSP上也推出了能够播放FLV视频的软件，名字就叫做PSPTUBE，这款名叫PSPTUBE的软件能够在CPU为333Hmz下比较流畅地播放FLV文件。软件一出现立刻引起了众多网游的关注，下面我就来介绍一下这款软件如何使用。

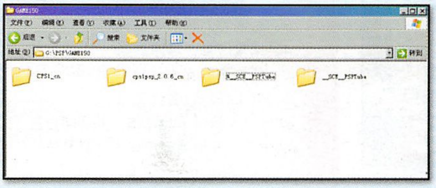
1、首先下载PSPTUBE的完整安装包，下载之后会有三种安装方案：第一种是系统为1.00的PSP准备；第二种就是1.50的PSP使用；最后一种就是2.00的PSP使用。



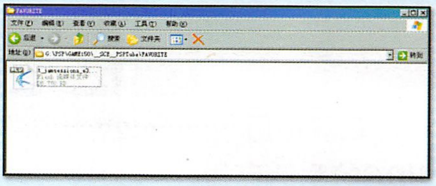
2、将1.5文件夹下的文件复制到PSP/game150目录下。



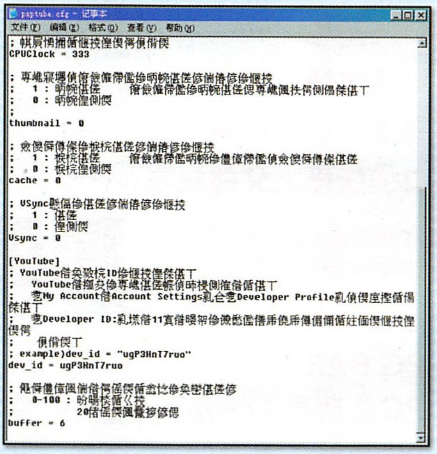
3、之后打开__SCE__PSPTube文件夹，在里面新建FAVORITE文件夹。



4、建立后将你所想要观看的FLV文件放到FAVORITE内。



5、随后使用记事本打开psptube.cfg文件，在里面添加ID内容，改成如图所示。



6、之后将其保存后，在PSP界面下选择PSPTUBE进入程序。



7、进入界面后首先选择一个网络热点，如果没有的话退出程序，在PSP界面下自行选择网络设定——基础模式——创建新连接——手动输

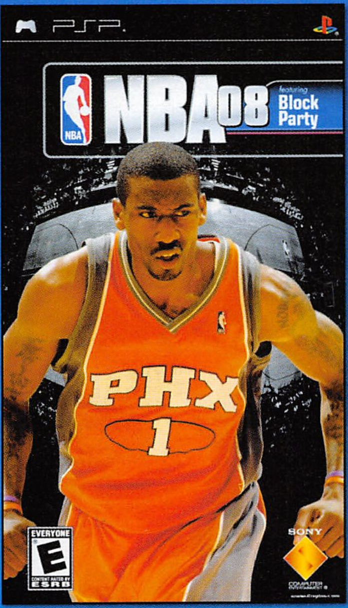
入——随便输入名字后确定，之后一直按前保存即可。

8、进入PSPtube界面后选择你刚才建立的热点后，按叉键进入CANCEL（Offline mode)离线播放模式。

9、进入后按圈键播放程序，此时系统会加载FLV文件，根据视频大小的不同，加载时间也会不一样，进入播放程序后，按选择键是调整画面的大小，按暂停键是暂停视频，按叉键就是退出视频播放。

这款软件在333Hmz播放一些视频会出现比较卡的情况，但是第一个版制作的已经很优秀，在速度上还有很多的提升空间，期待下一个版本会播放得更加流畅！

NBA2008正式宣战，游戏将带给你最好的篮球感受！



这款由SCE所制作的NBA08，已经成为了众多游戏迷们所大为期待的游戏之一，在至今为止在PSP上所推出的篮球游戏作品，可以说没有什么让玩家满意，而这款NBA08则寄托着众多游戏爱好者的希望，而SCE也表示，他们会将这款游戏制作让玩家所满意，游戏不但在画面表面上，达到了家用主机的水准，而且对于球员的动作表现方面也是力求完美，官方表示在玩家实际进行游戏的时候会感觉到球员们的动作非常真实，而且有关于篮球的每个技巧都会极具震撼力。球类游戏基本上都包含的一个弊病，观众的贴图问题，在这款游戏中也会很好地解决，观众再也不会全都由简单的贴图构成，起码会显得很真实。

真实就是这个游戏的主题，在这款游戏中不但为玩家准备了高AI的游戏对手，而且还准备了许多充满了乐趣的小游戏。这些游戏虽然只是mini游戏，但是每个游戏都会和游戏中的各种投篮技巧有着直接的关系，而且将mini游戏通过之后还会开启游戏中的隐藏要素，相信这款游戏推出之后一定不会让玩家们失望。

恶魔城历代记最新游戏画面公开！



↑玛利亚出现实在是让人激动，不知道实际游戏中表现如何。



→精美的画面，让始祖《恶魔城》焕发青春。

著名的恶魔城系列最新作品在PSP上公布的消息公开以来，就引起了许多玩家们的关注，这次所公开的消息仍然还是和玛利亚有关，根据所公布的画面我们可以看到，游戏的画面再次得到强化，但是对于主人公的使用模式方面仍然还不明了，是双主角路线，还是回归《恶魔城X血之轮回》的路线，仍然不得而知，而且官方所提到在游戏中所附带的经典作品《恶魔城——月下夜想曲》的资料还是没有公布，虽然许多玩家使用PSP上面的PS模拟器已经享受到了这款作品，但是官方所说的利用真正16：9所重制的月下还是很让人期待。

M33小组最新固件M33-3正式发布！

M33小组所推出的自制系统，已经成为了众多玩家所使用的自制系统之一，M33小组所推出的M33固件，最为强大的就是其免CD功能，随着程序的逐渐更新，免CD功能也越发强大。来自PSPX.ru的最新消息就是这个强大的自制固件马上就要推出最新版本——3.52 M33-3。下面我们就一起来看看它多了哪些新的功能。

Recovery Menu：（恢复菜单功能）

Added new CPU speed settings - 75 and 133(增加了新的CPU频率选择,分别是75和133)

Added access to flash2 and flash3(新增加了F2/F3空间的连接）

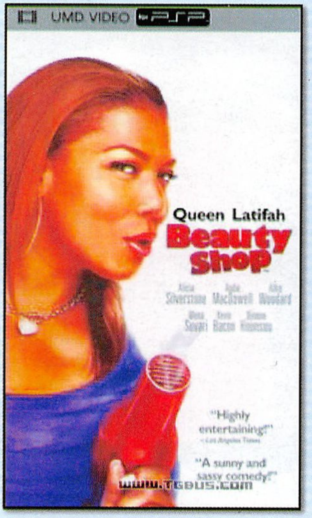
Added "vshmenu" which allows you to dump a UMD to the PC(一种全新加入的功能"vshmenu",它的作用就是用来DUMP你的UMD）

XMB:

-Added support for UMD VIDEO iso (Use vshmenu for selection)（最为强大的功能，它支持了UMD VIDEO/UMD视频/电影播放）

And:

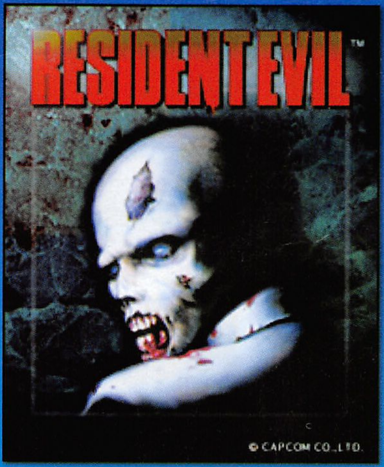
-Support for 3.30 in popsloader(在PS调用插件中,支持3.30)





果然M33小组每次升级都能为我们带来新的惊喜，这次最新版本所支持的UMD视频播放功能，实在是一项非常强大的功能。这样一来我们就可以不需要利用任何外部程序去播放UMD视频了，直接拿起小P就可以观看，非常的方便啊。PSP自制系统直接播放UMD视频一直以来都是一件很难达成的事情，而新小组M33如今真正地实现了这个功能，这真是让人又惊喜又激动的事情，在七夕节这个升级插件终于放出，玩家们可以好好地体验直接观看UMD视频的感觉。

PSP官方固件最新版本将于9月初推出



sony最新的官方固件很快就要在9月初推出,这个消息来自于Playstation亚洲分站,不过这个固件并不是如大家所想象的是专门对应新版PSP,而是一个专门为了修正BUG而推出的版本。这个固件所修正的BUG是专门针对在3.52固件下运行《生化危机 导演剪辑版》时出现错误的问题。

官方的声明如果你用3.52版的PSP去玩从PS网络购买的经典Capcom游戏《生化危机 导演剪辑版》可能会在“原版模式”、“新手模式”和“加强版模式”时出现故障。这一故障将会在9月初提供的新版PSP固件中得到解决。

我们为这一故障给您带来的不便致歉。请您在有新版本固件时及时升级。

《美丽的水族馆DS》汉化完成





经过1个多礼拜的努力，GV汉化组最新的作品又和大家见面了！这款《美丽的水族馆》是一款有趣知识养成类游戏，玩家需要负责把小小的观赏箱培养成美丽的水族馆。游戏中有大量的鱼类知识，在游戏中不仅能学会如何养鱼，还可以认识到各种美丽生物的渊源背景，是一款非常有意义的养成类作品。 这次的汉化，是由新加入的kaikai君独自完成的。在这段时间里，kaikai他一个人努力地翻译着文本，为了翻译的准确性，他翻查了大量的知识书籍，非常的辛苦，在这里我们全组人都对kaikai表示感谢！

美丽的水族馆DS——灯鱼·孔雀鱼·天使鱼，是之前0976美丽的水族馆DS，鲸鱼·海豚·企鹅，的另一个版本，这个版本中，将以饲养观赏鱼为主，当初kaikai翻译的时候，我们就发现两个rom的相同性很大，于是在发布0976的版本后，又迅速地完成了0975的版本，大家可以通过不同的版本，来真正地体验水族馆的魅力！0975和0976的两个游戏内文本已经经过统一，有条件wifi交换的玩家可以享受两个版本合二为一的魅力了！希望大家喜欢！

本次汉化也遇到了一些问题，比如本来是几万的文本，却以几十万的形态存在着，一开始可真让我们吓了一跳呢。破解真的是很辛苦，大家对他致以崇高的敬意吧。！这个游戏的图片虽少，可是都是以6*6的大小居多，一开始真的是一筹莫展，不过最后在lulu的提醒下，终于想到了中文化菜单的方法，在这里也对lulu表示感谢！ 用心地汉化，努力地汉化，以完美的汉化为宗旨，这就是我们GV胜利汉化组！

《口袋妖怪DS》汉化版接近完成

《口袋妖怪》的Fans以及众多支持YYJoy汉化组的朋友，我想今天是一个很好的日子，YYJoy汉化组的翻译团终于完成了《口袋妖怪NDS》全文本翻译以及全文本润色，而今日破解Creuset也已经成功将翻译后的文本导入Rom！这代表什么呢？大部分难题已经被YYJoy汉化组解决了，大家可以不用再担心进度了，因为目前剩下的，就是纠错、文本汉化、小字库扩容了。

我们拍摄了游戏开头以及使用日文版游戏存档后读取的进度的汉化效，目前通过测试，剧情部分的文字显示正常，阴影效果也很美观，我观察了一下翻译团提交的文本，感觉也很不错。 但是最大的问题还是之前我们就宣布的小字库破解的问题，很遗憾，迄今为止，即便是通过了数次努力，这个问题都还没有解决，这样就导致小字体不能显示，而我们尝试对字库扩容，却出现内存溢出，所以可以从图上看得出来，目前小字库，只能显示部分字，如“不”、“操”等，所以我们还在寻找解决方法，如果您是破解高手，也可以PM我，大家一起探讨。

如果模拟器也不能，那么我们会尝试用减少字库数字、英文化显示怪物/道具名等方法，但是这是万不得已才会采取的方式，因为就算我们小组内部，也有人持强烈意见反对英文化怪物名，因为这样就不是一部原汁原味的《口袋妖怪》汉化版了，这样也有违我们YYJoy汉化组的原则，我们长久以来，顶着压力，埋头苦干，就是希望给玩家带来完美的《口袋妖怪》。当然，如果实在是没有解决方法，我们也不得不采取一些折中的办法。在这里也希望各位玩家出谋划策，商议解决方案。

汉化游戏，汉化模拟器最后，欢迎有实力的日语翻译（日语水平二级以上，最好日语一级）加入我们的团队，继续参加其他汉化项目，让我们一起将青春和热血挥洒！正如《口袋妖怪》里面讲的：让我们一起战斗吧！

测试人员提示：日版玩家不用担心，日版记录已经过测试可直接在汉化版。

更多详细的请看本期的张傲专栏！

EA携手孩之宝通力合作 两大巨头进军玩具游戏界

8月10日，EA与《变形金刚》在美国的玩具制造商孩之宝公司（Hasbro）宣布达成协议，将一起合作生产游戏软件和玩具。根据协议中规定的内容，EA将为孩之宝制作以该公司生产的玩具为主题的电子游戏，包括大富翁、拼字游戏、骰子快艇、冲撞赛车等玩具的游戏。EA将这些孩之宝的玩具进行游戏化。游戏平台包括现有的所有机种，家用电视主机、PC、掌机、手机上都会有这些游戏。从明年开始，孩之宝的玩具游戏将出现在广大玩家的面前。

根据协议的另外一部分，孩之宝也将生产EA游戏主角形象的玩具。不过目前双方都没有提到玩具化的EA游戏的名单，但是EA旗下游戏众多，可以制作成玩具的游戏数不胜数，因此不用担心孩之宝生产不出受人喜欢的EA玩具来。

“游戏市场从来没有像现在这样处于优先被考虑的情况，现在一场家庭娱乐的革命已经席卷整个游戏界。”EA休闲娱乐部门负责品牌推广的经理Kathy Vrabeck说道，“孩之宝是我们在这次变革中出现的一个非常合适的合作伙伴。他们的产品做成的游戏告诉我们什么是‘快乐’。这些游戏里有许多都是我们从小就喜欢的……EA和孩之宝能够为将来一代家庭的孩子们创造出更多的乐趣。”

“我们的玩具与游戏品牌在这几十年来一直是家庭们喜欢的，我们和EA一起将扩展我们在消费者中的市场，让他们心中重新树立娱乐在数字时代的形象。”孩之宝的首席管理人Brian Goldner说，“这些年来，EA以众多的游戏品牌向世人证明他们的公司是一个具有异常创造能力的企业。对于EA能够把我们的品牌带进数字娱乐界的下一个时代，我们感到非常的惊喜。”

双方签订的协议有效期到2013年，在合同到期之后，可以续约4年。关于财政方面的条款并未公布。



↑孩之宝的产品“变形金刚”随着电影的播放又一次引起关注，在日本，变形金刚由TAKARA负责销售。

任天堂新角色诞生？宫本宣称全新系列将在08年登场！



→宫本大师每次出面，都能给玩家们带来不同的惊喜。

7月30日，任天堂著名游戏制作人宫本茂在接受采访的时候透露，任天堂将会推出一个新的游戏系列。根据宫本所说，在明年的某个时候，任天堂将会推出一个新的游戏系列，就像在GameCube推出的时候开发的Pikmin一样。但是新游戏系列的具体情况并没有透露，所以目前任天堂要开发的是什么游戏还没人知道。宫本茂在开发了Wii Fit之后，正准备厚积薄发，在将来制作更多主流的新概念游戏。Pikmin在GC上是具有代表意义的游戏，新的宫本茂制作的游戏究竟是在Wii还是DS上推出，目前也是一个谜。

《高达战斗年代记》官网开张 在PSP上演机动战士武道大会

由BANDAI NAMCO Games制作的PSP版3D动作游戏《高达战斗年代记（GUNDAM Battle Chronicle）》官方网站于日前正式开张，公布了初步信息以及部分登场机体。

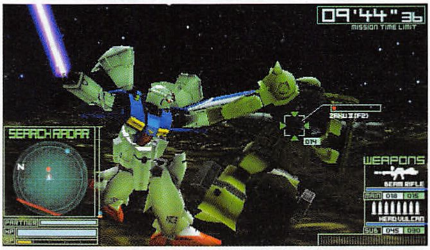
《高达战斗年代记》类型为3D动作，以U.C.宇宙世纪高达系列作品为题材，玩家将扮演原作登场的众多驾驶员们，驾驶各式MS机体，体验丰富的剧情与任务关卡。

游戏承袭前作《高达战斗会战》，将收录自“机动战士高达”至“机动战士Z高达”等作品的故事剧情，并追加收录“机动战士高达0083星尘作战回忆录”，同时让“机动战士高达ZZ”与“机动战士高达逆袭的夏亚”等作品的角色与机体于游戏中客串演出。

游戏收录三大战役超过120个以上的任务关卡，包括新加入的宇宙关卡与水中关卡在内，并加入具备分支要素的连锁任务系统；收录机体超过140种，包括众多宇宙专用与水陆两用机种，并加入更多样化的机体动作；收录驾驶员超过40名，可自由选择。

PSP《高达战斗年代记》由SCEH代理，预定10月4日推出，定价5040日元，并将于8月11～16日在日本东京池袋举办的“高达EXPO东京2007”以及8月18～19日举办的“C3× HOBBY Chara Hobby 2007”两暑期展览活动中展出试玩机台与宣传影片。





↑《机动战士高达》系列的游戏在PSP上已经出过不少了，这次的作品里含有更多的动作射击成分。

《超热血高校躲避球》进化再登场 各高校躲避球部超级热血大混战

ARCSYSTEMWORKS发表，将制作推出经典对战躲避球游戏《热血高校躲避球》的NDS续篇新作《超热血高校躲避球（超热血高校くにおくんドッジボール部）》。



《热血高校躲避球》是《热血硬派》系列关联作品，以融合不良少年青春校园喜剧与躲避球比赛的独特题材、鲜明的角色与丰富的游戏内容而广受玩家欢迎，成为一代经典。

本次所发表的《超热血高校躲避球》，承袭了1988年任天堂FC移植版的基本内容，并大幅强化改良。玩家将操作由国夫（くにお）所率领的热血高中躲避球队，挑战劲敌阿力（りき）所率领的花园高中躲避球队，并且率领各国躲避球代表队争夺世界冠军宝座。

游戏收录4种游玩模式，包括率领热血高中躲避球队争夺世界冠军的“远征比赛模式”，通过无线网络对战的“对抗赛模式”，通过无线分享让最多8名玩家进行无限制大乱斗的“放学后社团活动模式”，以及可编辑自创角色与队伍的“社团室模式”。

游戏中加入全新的暴力攻击手段，除了投掷躲避球外，还可以使用拳脚或武器来攻击。还有新系统“热血计量表”，该计量表会随着行动而逐渐累积，集满后就能施展强化全队能力值的“队伍强化技”或者是让必杀球具备一击必杀效果的“致命必杀技”等足以逆转局势的强力招式。

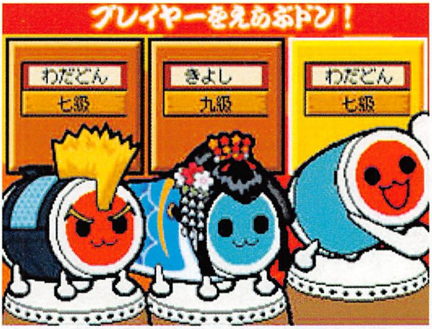
《太鼓之达人DS》惊现死机BUG BANDAI NAMCO将回收更换软件

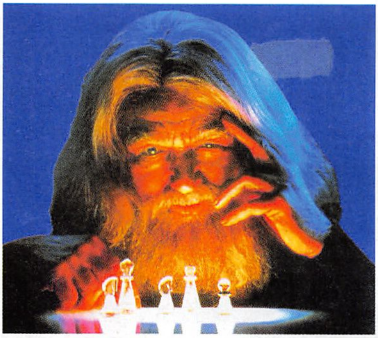
BANDAI NAMCO Games发表，NDS音乐节奏游戏《太鼓之达人DS触控音乐祭！（太鼓の达人DSタッチでドコドン！）》因发现死机问题，将提供回收更换游戏软件的服务。

本次所发现的BUG是：当所有3个存档的角色都装备有帽子和衣服的时候，在玩家选择画面进入游戏之后，游戏画面会变得一片漆黑，即使重新启动也无法复原。

NBGI在官方网站中宣布，该社将在8月下旬设置申请窗口，于9月中旬开始接受卡带更换。

本次公布的《太鼓之达人DS触控音乐祭！》卡带回收更换的服务目前只针对日本玩家，由于本游戏并未正式在日本以外地区发行，因此买到日版软件的海外玩家恐怕只能亲自到日本才能解决这一棘手的问题。





←「象棋大师」系列游戏在各种主机上都有移植，这是以前机器版本的封面。

UBI开发国际象棋新游戏 学习类型软件逐渐进入西方

8月10日，UBI宣布开发2部国际象棋的教学游戏，游戏的对应平台分别是DS和PC。游戏的名称是《象棋大师》（Chessmaster）。PC版名为《象棋大师宗师版》（Chessmaster：Grandmaster Edition），两部游戏预计都在10月份上市。

这两部游戏都是以国际象棋大师、连续8届全国象棋冠军、著名国际象棋高手Josh Waitzkin为主角的，他将在游戏中指导玩家们如何下棋，在游戏里他的角色就是玩家们的老师。

DS版将收录多人无线联机模式，以及6个原创的迷你游戏。另外游戏里还收集了900多次世界名局的记录，玩家们通过观赏和分析这些对局，将会对国际象棋有新的认识，并且提高自己的下棋水平。

世嘉制作新版《绿色巨人》 来年电影游戏制作未雨绸缪

8月10日，SEGA美国分部宣布游戏制作小组的工作将集中在以即将在明年播映的电影《绿巨人》为蓝本改编的游戏上面。Edge of Reality小组负责家用机和掌机版游戏的制作，目前该小组也在从事Xbox360和PS3版的游戏Cipher Complex与Fear & Respect的制作。这次游戏版《绿巨人》的具体制作平台还没有宣布。掌机版的《绿巨人》由Amaze Entertainment制作，该小组曾经制作过DS版的《小龙斯派罗》和Eragon的制作。

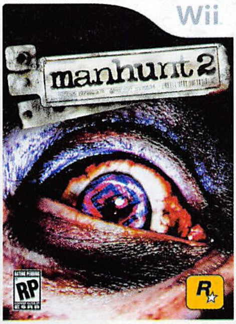
游戏版《绿巨人》计划于明年电影上映前后时段推出，电影的放映时间从2008年6月13日开始。SEGA方面表示将会有更多的情报在将来几个月之内放出。



←「绿巨人」在MD时代曾经翻译为「变形侠医」，这次SEGA方面投入电影版的制作，说明该系列人气依旧不减当年。

《侠盗猎魔2》英伦遭遇封禁 Rockstar采取法律措施自救





由著名暴力游戏公司Rockstar制作的犯罪题材的动作游戏《侠盗猎魔2》（Manhunt2）在英国连续6个星期申请游戏年龄等级未获批准，该游戏在英国被禁止发售似乎已经成为定局。日前Rockstar准备向英国主管游戏审批的部门——英国电影分级会议（British Board of Film Classification，以下简称BBFC）提出上诉，要求该部门对这一引起争议的游戏进行年龄划分，推翻以前的禁令。7月31日，Rockstar向有权干预BBFC的更高级部门——音像作品起诉委员会（Video Appeals Committee，以下简称VAC）提出了上诉，上诉的理由的立足观点目前依然不明。Rockstar的一名发言人针对这个游戏遭到封禁时说：“Take-Two Interactive Software今天证实Rockstar Games针对BBFC提出了上诉，该组织禁止任何主机版本的《侠盗猎魔2》在英国发售。”

《侠盗猎魔2》被禁止发放年龄分级的理由是这个游戏“缺少友爱和同情、充斥着冷漠与麻木的气氛，以及鼓励不间断的血腥屠杀”。BBFC针对此事表示，目前不能对这起事件作出更多的评论，因为上诉是一件法律程序，Rockstar必须等待VAC的主席John Woods选定针对这一上诉的投票表决人选。当表决者的名单决定之后，BBFC将向外界公布。



↑这个游戏给人最大的冲击就是可以用各种残忍的手段对被害人实施充满真实感的犯罪。

游戏界评论大奖公布E3 2007得主PS3 XB360榜上有名

7月31日，在E3 2007上展出的优秀游戏评选结果浮出水面。音乐游戏《摇滚乐队》（Rock Band）获得了3个奖项，成为这次E3最受好评的游戏。Xbox360游戏在各平台得奖游戏中占据榜首位置，共有11个游戏获奖。PlayStation3的获奖游戏有8个。下面是所有获奖游戏的名单：

奖项	游戏名	开发公司	主机平台
最佳展示奖	摇滚乐队	Harmonix /MTV Games /EAP	PS3、Xbox 360
最佳原创奖	小小大星球	Media Molecule/ SCE Europe	PS3
最佳主机奖	质量效应	Bioware /Microsoft Games Studio	Xbox 360
最佳PC游戏奖	危机	Crytek / EAP	PC
最佳掌机游戏奖	赛尔达传说：幻影沙漏	Nintendo	NDS
最佳硬件奖	摇滚乐队周边	Harmonix /MTV Games /EAP	PS3、Xbox 360
最佳动作游戏	使命召唤4	Infinity Ward / Activision	PC、PS3、Xbox 360
最佳冒险游戏	生化冲击	Irrational Games / 2k Games	PC、Xbox 360
最佳角色扮演游戏	质量效应	Bioware / Microsoft Games Studio	Xbox 360
最佳赛车游戏	火爆飚车 乐园	Criterion Games/ Electronic Arts	PS3、Xbox 360
最佳体育游戏	麦登橄榄球08	Electronic Arts	全平台
最佳格斗游戏	VR战士5	SEGA	Xbox 360
最佳战略游戏	世界冲突	Massive Entertainment / Sierra	PC
最佳社会/休闲/智力游戏	摇滚乐队	Harmonix /MTV Games /EAP	PS3、Xbox 360
最佳多人在线游戏	光环3	Bungie / Microsoft Games Studio	Xbox 360
画面特别奖	杀戮地带2	Guerilla Games / SCE Europe	PlayStation 3

PG视点

本栏目的开设，围绕着玩家们关心的话题进行讨论，也希望大家能够和我们一同关注。

偷跑，抢在时间前方



“偷跑”这个词汇是最近一两年才兴起的，但是这种游戏界的不正常现象早在很久以前就已经客观存在了。所谓的“偷跑”指的是某个游戏在发售日到来之前就出现在市面上或者被上传到网络空间以提供下载的情况。这种事情就像运动员在发令枪响之前抢跑一样，故得其名。

刚才说过，游戏偷跑的情况早在很久以前就存在了，这种情况可以追溯到SFC、MD的时代，尤其以一些美版游戏为甚。游戏能够“偷跑”有许多原因，在开发中由内部人员泄露的情况比较少见，而最根本原因则是在游戏从制作完成、产品包装完毕到发售之前有一定的时间间隔，以方便各个游戏的销售店铺对货物进行分流和发售准备。如果有人能够通过游戏批发商赶在游戏发售之前拿到软件并且进行传播的话，那么这个游戏就“偷跑”了。实际上，批发商一般都能在游戏发售之前两三天拿到软件，之后这些软件中的一部分就被人买走并且DUMP出ISO或ROM文件，通过BT、eMule等P2P程序被上传至国际互联网上。早期从事“偷跑”工作的人有不少是和生产D版软件的商人有联系的，后来则发展到海外的一些专门从事破解工作的小组以非盈利的目的进行资料上传。现在的D版商也多是在网上有ISO资源之后下载并且生产光盘的。所以有的游戏在初期可能因为DUMP时发生的错误而出现D版光盘死机的情况。随着烧录卡和记忆棒虚拟UMD等技术的发展和普及，掌机游戏的偷跑和上传也逐渐成为比较普遍的事情。

为什么一些大作游戏偷跑的时间比较提前呢?我们可以从两个方面解释这样的现象。首先，在制作中经过宣传，在玩家中人气高涨的游戏，其预计销量往往不低，而各大商店在进货、销售方面必须提前做好准备，否则很容易出现货源紧缺的问题。在这种情况下，游戏生产的工厂就会开足马力，在游戏发售之前就生产出一定量的软件。货物出厂的时间一般都比游戏发售日提前一个星期左右。如果谁能够在这个时候搞到软件，就完全可能提前相当长的时间把游戏文件上传，尤其是掌机卡带类的游戏，由于ROM本身就不大，所以从DUMP到传播到整个网络的时间就更短。而PSP的UMD容量也不大，所以掌机游戏提前出现在网络上的情况比家用机游戏要快一些。从DS的FF3到FFCC，每次一出这样的游戏，都会有偷跑出现。但是这也取决于游戏商对于D版的防范措施严格与否，所以也有不少游戏偷跑失败。

综上所述，游戏“偷跑”泛滥的根本原因在于网络的发达以及一些人出于各种目的从事的非法DUMP活动。这种行为当然是违反知识产权保护有关法律的。严格地说，在游戏发售日到来之前，即使你拿到的是正版的游戏软件，也不能说明你的“偷跑”是正确的，因为按照规定，这些游戏必须在发售日之后才能进行大规模的销售。所以在特殊环境下享受游戏“偷跑”便利的人们，还是低调一些比较好。毕竟游戏是制作商开发的，在P2P上进行上传的人一般也都是“义务劳动”，大家有的玩已经很不容易了。



纵观掌机业界风云变化

日本掌机游戏周销量榜

《太鼓的达人DS》以微弱优势暂时居于榜首，仅比第2位的《美妙世界》多卖出将近8千份，早一天发售的好处得以体现，不过下一周应该就会被拉落马下。

2007年7月23日-7月29日 TOP 10

本期PSP阵营终于有一支生力军突出重围，令人感到意外的是并非之前看好的哔啵猴，而是暴力美学的GTA杀入榜单，掌机用户群年龄分化的趋势日益严重。

1 DS NEW 太鼓的达人DS

●NGBI ●ACT ●2007.7.26



单周销量：**89158**

累计销量：89158

可惜受于容量的限制收入的曲目不多。

2 DS NEW 美妙世界

●SQUARE ENIX ●A・RPG ●2007.7.27



单周销量：**81326**

累计销量：81326

这是第一个让我提不起兴趣的SE游戏。

3 PSP NEW 横行霸道・自由城故事

●CAPCOM ●ACT ●2007.7.26



单周销量：**38685**

累计销量：38685

其实我一直认为这个游戏是赛车类型。

4 DS ↓ 赛尔达传说 幻影沙漏

●任天堂 ●A・RPG ●2007.6.23



单周销量：**32104**

累计销量：679894

将触摸屏发挥到极致，新生掌机神作。

5 DS ↓ DS眼力锻炼

●任天堂 ●ETC ●2007.5.31



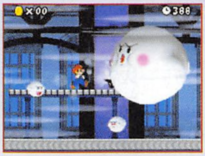
单周销量：**23352**

累计销量：471185

就算不玩这款游戏，视力也不会好转。

6 DS ↑ 新超级马里奥兄弟

●任天堂 ●ACT ●2006.5.25



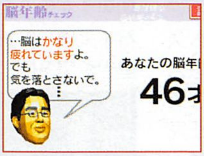
单周销量：**20158**

累计销量：468532

经典作品老是上榜，水管工人气难挡。

7 DS ↑ 更锻炼大脑的DS训练

●任天堂 ●ETC ●2005.12.29



单周销量：**20063**

累计销量：4545331

您的脑年龄38岁，与实际年龄差15岁。

8 DS ↓ 大人的英语训练DS

●任天堂 ●ETC ●2007.3.29



单周销量：**18173**

累计销量：437151

再怎么补脑日本人讲的英语还是别扭。

9 DS ↓ 富豪街DS

●SQUARE ENIX ●TAB ●2007.6.21



单周销量：**17978**

累计销量：287005

首周销量就超过PSP版前作的累计销量。

10 DS ↓ 马里奥赛车DS

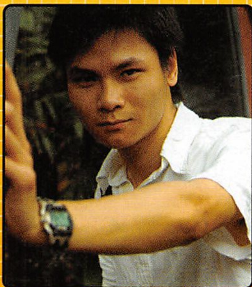
●任天堂 ●ACT ●2005.12.8



单周销量：**17894**

累计销量：2315714

休闲游戏跑跑卡丁车在国内也人满为患。



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

口袋妖怪汉化版趋近完成

之前在这个专栏里面就和大家聊过，云云是YYJoy汉化组的负责人，目前小组最大的项目就是《口袋妖怪DS》的汉化工作，这个游戏汉化已经有些时日，许多朋友都在质疑为什么这么久都没有汉化完。而本期我想告诉《口袋妖怪》的fans及众多支持汉化组的朋友，翻译团终于完成了全文本翻译及全文本润色，小组破解Creuset也已经成功将翻译后的文本导入Rom！大部分难题已经被汉化组解决了，大家可以不用再担心进度了，因为目前剩下的，就是纠错、图片汉化、小字库扩容了。

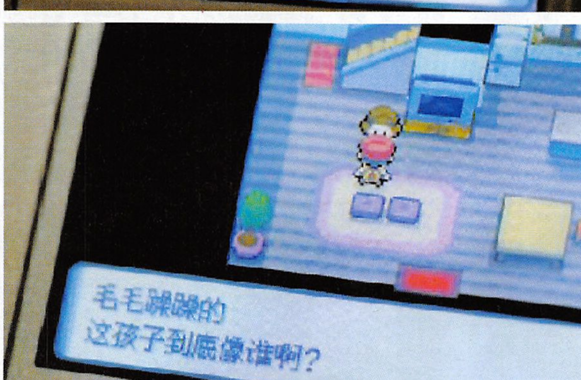
测试人员测试了汉化版游戏开头及使用日文版游戏存档后读取的进度，目前通过测试，剧情部分的文字显示正常，阴影效果也很美观，我观察了一下翻译团提交的文本，感觉也很不错。但是最大的问题还是之前就宣布小字库的破解，很遗憾，迄今为止即便是通过了数次努力，这个问题都还没有解决，这样就导致小字体不能显示，而尝试对字库扩容却出现内存溢出。目前小字库只能显示部分字，如“不”、“操”等，所以汉化组还在寻找解决方法，如果您是破解高手，也可以到汉化组的论坛（http://bbs.yyjoy.com），大家一起探讨。

此外，汉化组已经打算购买付费版的No$GBA调试器来尝试反汇编解决字库显示问题，这个也是一种尝试，如果用调试器能够解决，那么无非是天大的好事。

如果模拟器也不能，那么会尝试用减少字库数字、英文化显示怪物/道具名等方法，但是这是万不得已才会采取的方式，就算在小组内部，也有人持强烈意见反对英文化怪物名，因为这样就不是一部原汁原味的《口袋妖怪》汉化版了，这样也有违汉化组的原则，组员长久以来顶着压力埋头苦干，就是希望给玩家带来完美的《口袋妖怪》。当然，如果实在是没有解决方法，也不得不采取一些折中的办法。在这里也希望各位《掌机迷》的玩家出谋划策，商议解决方案。只有行动才能证明一切！所以对于谣言，汉化组是无所畏惧的。

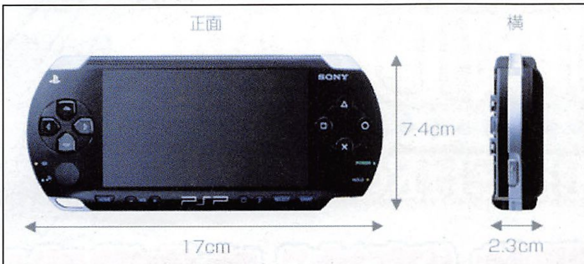
作为测试人员，特别提示担心存档不能通用的玩家：日版记录已经过测试可直接在汉化版上使用，到时候汉化版发布后可以直接继续日版的进度。云云也友情提示读者们：请不要催进度，即便是文本全汉化完，离正式发布也许还有很长一段时间。汉化组的目的只有一个：完美。最后，欢迎读者群中有实力的日语翻译（日语水平二级及二级以上，最好日语一级）加入汉化组的团队，继续参加其它汉化项目，让大家一起将青春和热血挥洒！正如《口袋妖怪》里面讲的：“让我们一起战斗吧！”





陈骁寅	NDS的双屏设计很多都是让空闲的一个屏做地图，感觉丝毫无新意。
读者资料	男，17岁，江苏省扬州市大舞台小狮子巷17号，225001

PSP蓄势待发 iDSL低调依旧





江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

再有半个月，新型号的PSP主机就要上市了。稍微懂一点行情的人都不可能在这个节骨眼上出手购买即将要过时的老主机吧，上期我就说了PSP是国内电玩店绝对的支柱产业，在这青黄不接的时候，真是有一点要喝西北风的意思了。随着新主机发售日的临近，更多更详细的消息也不断放出，显然索尼是要造势炒作，争取借此机会一举挽回被NDSL苦苦打压的颓势。据悉新主机不但是在体积和重量方面更为小巧，而且原本就傲视群雄的液晶屏幕也有望再次升级，相信诸位都很期待新液晶屏幕的效果吧，答案揭晓之日已经不远了。另外还有消息指出老型号的电池也有可能得以继续沿用，如果新主机确实如官方所说更为省电的话，那么加上大容量电池，我想PSP最为诟病的续航时间问题将得到彻底的解决，新主机能否把“家用掌机”的尴尬帽子摘掉，我们拭目以待。

自从新主机在E3展上正式发布以来，就有不少玩家咨询我是否考虑卖掉老主机持币待购，当时我分析到如果仅仅是外形稍微小巧一点的话，没有必要喜新厌旧，因为它不像NDS到NDSL那样的本质升级。不过现在看来，如果以上两个消息都属实的话，我就不得不重新定位了，相信届时一定会掀起一波以旧换新的狂潮，当年的NDS到NDSL就是最好的例子，发展到最后几乎90%以上的NDS老玩家都鸟枪换炮了。记得一度NDS的市场收购价几乎和GBASP持平，甚至还没有SP销路好，我想老型号的PSP沦落到那一步也只是时间问题，迟早的事。不过，我劝诸位还是谨慎行事比较稳妥，万不可急着抛售手中的机器，因为你这个时候抛也已经晚了，奸商肯定会以新主机为借口拼命打压价格，而且万一届时新主机并没有传说中的那么好怎么办？岂不是亏大了。

本期还有一件事要向大家通报。自制固件之父DA君退隐以后，OE系统也正式宣告退出历史舞台，现在俄罗斯的M系列自制固件可谓是风光无限。不过已经有不少玩家反映，在升级新固件的时候发生变砖惨剧，就在本期结稿的时候我手头上还有一台玩家送修的砖头机。该玩家同时给三台机器升级，两台成功一台变砖，因此不存在原则上的错误，剩下的只能说是人品问题了，科学一点的说法应该是概率问题。据我了解当初DA君的OE系统确实也存在同样的风险，但只要玩家自己不犯原则性的错误，变砖的概率可以说非常非常得低，所以我们应当引起重视，在没有绝对必要的情况下，还是继续沿用OE系统比较安全。另外，最近有一个好消息放出，据索尼官方某高级市场经理表示，传奇黑客DA君并非真的退隐，确切地说可能仅仅是暂避风头罢了，我想接下来的新主机或许会再次引起他挑战自己的兴趣；如果是的话，对玩家来说是再好不过的事了。

iDSL显然又进入了漫长的缺货期，传统的广州批发商方面已经有很长时间未见出货了，由此可见神游工厂恐怕是没有生产吧。不过好在神游各地代理商方面还有一些库存，原本实际销售情况就很勉强，估计也不会对市场有什么大的影响，相反如果是PSP断货那就要命了。上期提到R4公然摆放在日本游戏店销售的事件，不知道是不是此举激怒了任天堂还是其它原因，现在网络上风言风语说R4工厂被查封了，虽说无法求证但事实证明R4确实已经快在国内市场绝迹了。广州批发商方面压根就一套都拿不出来，其它渠道方面有极少量的货，而且价格甚至比之前的零售价还要高，更夸张的是与之配套的日产金士顿TF卡也涨了几十块，涨幅高达25%，实在是令人汗颜。加起来现在购买一套R4+TF卡要比以前多花不少钱，价格优势已经荡然无存，敢情这年头涨价的不只是猪肉啊。

PSP	1400
iDSL	1200
小神游SP	670
翻新GBA	330
翻新SP	450



GUNDAM
ガンダムバトルクロニクル
BATTLE CHRONICLE

PSP史上最强的“高达”动作游戏！

PSP	NBGI	2007年10月4日
	ACT	1-2人/5040日元
高达战斗编年史		容量未知

《高达战斗》系列是PSP上最具人气的3D动作游戏之一。本作中除了《机动战士高达0083STAEDUST MEMORY》会参战之外，《机动战士高达ZZ》以及《逆袭的夏亚》中数个人气机体也会登场。



S高达
型号：MSA-0011

将ZZ高达进行重新设计，经过强化和改良的高达。机体代号为“ι”。此外，本次登场的只有机体。

『GUNDAM SENTINEL』

人工智能
AL1CE暴走



←S高达也将参战！无论是机动性还是攻击力，我们将看到一部及其优秀的机体。

高达试作3号机



驾驶员
浦木宏

高达试作3号机GP03。机动性较高，装备上除了强力粒子炮之外还有爆导索等大量武器，是一部攻击力极强的机体。

高达试作2号机
型号：RX-78GP02A



以战术核为使用目的进行开发的高达。在澳大利亚的联邦军基地内进行测试的时候遭到了吉翁军队的抢夺。

驾驶员
阿纳贝尔·卡多

『机动战士高达0083 STARDUST MEMORY』



本作中除了机体丰富以外人气角色也是应有尽有。比如哈曼、阿姆罗等人。玩家在欣赏机体的同时也可以看一看这些驾驶员的表演，重新回味一下那些经典而又动人的场面，再次聆听令人激动的台词。不知动画中的老对手相遇时，有没有新的内容呢?



ZZ高达

型号：MSA-010

可以进行分离、合体、变形的MS。武器装备方面有双粒子导弹以及头部的强力加农炮等多数高威力的粒子兵器。

驾驶员
杰多

『机动战士高达ZZ』



本作中的机体可谓大合集。高达各个作品中的人气机体都加入其中，玩家们一定会大呼过瘾。当那些死对头相遇时，激动人心的场面就会再一次出现在我们的眼前。此外不相关的机体也会相遇，不知这种时候有没有什么特别的场景呢?（希望来点有魄力的内容）。另外从画面来看本作的动作性较强，手感也一定不错。



驾驶员
阿姆罗

V高达

型号：RX-93

由阿姆罗所设计的New Type专用高达。背部装备着远隔诱导兵器Fin・浮游炮。这是该机体的最大特征。

『机动战士高达 逆袭的夏亚』

秋贝雷



驾驶员
哈曼

型号：RX-93

装备了远隔诱导兵器浮游炮的MS。大量的浮游炮一齐发射进行范围攻击是它的特长。

『机动战士Z高达』



型号：RX-93

可变形的大型MA。装备了大量强力粒子炮，此外还有反射粒子，解除敌人的攻击反射能力。

驾驶员
路沙美

精神高达MK-Ⅱ







用天眼来看穿万物正邪的主人

赛卧隆恭

DATA 鸣神学园高中1年级F班 超自然同好会(被邀请状态)

主人公的右眼是可以看透万物正邪的“天眼”，为了让自己的两只眼睛颜色一样，刻意在右眼戴上了有色隐形眼镜。在进入鸣神学园之前就受到神ケ崎翔加入超自然同好会的邀请。

Apathy アパシー

～鳴神学園都市伝説探偵局～

新感觉学园超自然冒险！

解决围绕都市传说所发生的一切怪事件！



富坚美波

拥有超群记忆力的现会长

现超自然同好会会长。无论什么事看过听过一次就决不会忘记。语气很冷淡，但为人很好。

DATA 鸣神学园高中3年纪H班 所属超自然同好会



神ケ崎翔

以时常好运为自豪的前会长

虽然已经毕业了，但还是热烈的邀请主人公加入超自然同好会。身为前会长，拥有极强的好运气。

DATA 北圣大学1年级学生 前超自然同好会会长

NDS	ArcSystemWorks	2007年10月25日
	AVG	1人/3990日元
	～鸣神学园都市传说侦探局～	容量未知

“从朋友的朋友那里听说了一个故事……”，恐怖故事经常这样开头。现在，这样的充满了谜团与恐怖物语的AVG游戏登场了！故事的舞台设定在位于千叶县松户市的私立鸣神高中，玩家将作为新入学的主人公用“天眼”来追查都市传说的真相。

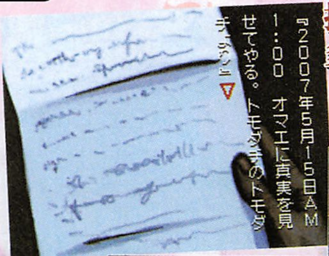
原作者口中本作的魅力

本作活用了NDS的技能，此外还有很多的分支。特征是无论推论成功与否故事都会慢慢前进。如果成功地解决事件可以给玩家带来无比的成就感。每玩一次就会有新的事件发生，可以让玩家总有新鲜感。无论是怪异的谣传还是无聊的笑话，我们都着重表现了都市传说这个概念。



剧本

饭岛多纪哉



揭开都市传说中众多谜团的真相吧！

←从恐怖的事件到无聊的笑话，本作中有着丰富的都市传说。



运用到触摸笔的解谜要素也是应有尽有！

→游戏中随处可见需要使用触摸笔来解决的谜题或是机关！



事件发生

赛卧隆恭在进入鸣神学园之前就被神ヶ崎翔邀请加入鸣神学园超自然同好会。但是开学后却被会长富坚美波拒绝了。不过隆恭原本就不想入会，但是在入学后却不断在学校中感觉到了都市传说那异样的气息。这样的日子持续了很久。直到有一天，住在隔壁的仓持千夏前来求助，希望隆恭能够去帮助一个女性。自此，隆恭便卷入了都市传说的众多谜团以及混乱的表里人际关系。

怪异的事情开始了……





→超自然同好会同时作为互联网上名为“都市传说情报局”的侦探团在活动。



超自然同好会会规

一、活动时间只限于在高中的三年
二、会员不可以暴露自己“里”的一面
三、会员各学年一人，三年级学生自动成为会长
四、毕业生必须在三个月内找到新会员



根据对选项的选择以及游戏的回数，故事会发生多样的变化

故事会因为选择的不同或是游戏回数而产生复杂的分支。这个丰富的剧本就是本作的最大特征。由于游戏设定就是需要玩家反复进行游戏，所以不可能一次就解开所有谜团。每进行一次游戏就会出现新的事件与选择。







←↑除了与都市传说有关联的内容之外，还有很多插曲。其中，还有登场人物的另一面……

每一次进行游戏，都会出现新的谜团！



跨越数十年的冒险名作现在复活了！

在PC上发售的A·RPG名作即将在PSP上以3D形式复活。

PSP	HUDSON	2007年秋季预定
	A·RPG	1—4人/5040日元
迷宫探险者·盟约之扉		容量未知

STORY

在遥远的古代，存在着尽是魔物的迷宫。人们为了对抗魔物而组成团体，不知何时，这种团体就成为了“国家”。人类和魔物的战斗持续了几个世纪。国家越大兴盛，国力越发强大，但魔物的攻势却丝毫没有减退。但是，毁灭了国家那里魔物也同样消失了，剩下的只有一心复仇的佣兵。人类的历史就是和魔物作战的历史。

PC版的《迷宫探险者·盟约之扉》可以用WII的遥控器来玩！

使用WII的遥控器可以玩本作的前身—PC版的《迷宫探险者·盟约之扉》。不过需要600点WII点数。最大特征是可以同时5人协力。PC上曾经首屈一指的作品，能否用WII来感受它的魅力呢？



↑合同伴一起探索迷宫，取得“阿伊拉之玉”吧！

曾经于1989年在PC上登场的《迷宫探险者·盟约之扉》将在PSP上获得重生！无论是画面还是系统都将有着革命性的进化！玩过PC版的玩家会觉得怀念，新上手的玩家会觉得新鲜。3D迷宫将给玩家带来前所未有的新鲜感，迷宫的复杂与危险性将更加直观。除此之外本作最大特征就是可以联机，和朋友一起去探险吧！

丰富的游戏模式



↑单人模式可以沿着故事的流程进行游戏。

主要的模式就是单人模式



↑和朋友在一起的时候就可以进行多人模式的游戏。

进行通信就可以玩多人模式了

单人模式的游戏大致流程

本作单人模式的大致流程就是在街上的工会中接受任务，然后去迷宫中完成任务。任务中既有指定场所的“访问任务”，也有指定打倒敌人的“锻炼任务”。根据自己的强度去接受任务吧。

1：接受任务

完成一定量任务的游戏冒险者可以接受国家指名的特别任务。



2：潜入迷宫

失败后重新开始

3：完成任务

4：回到工会拿到报酬

5：新的任务出现！

可以用得到的报酬提升武器或防具，还可以在街上收集情报。不要马上接受下一个任务，做好冒险的充分准备才是优秀的冒险者。

调整装备进行下一次冒险

将种族·性别·职业组合 玩家角色大编辑！

游戏开始时首先就要编辑角色。种族从人族、兽族以及魔族中选择，之后选择职业和姓别。最初的组合就是这36种，随着游戏的进行组合方式会越来越多。种族和职业有各自不同的特点，编辑出一个自己喜欢的角色吧。



↑初期能力以及外观可以自行设定，制作一个自己最最喜欢的角色吧。

人族

无论选择何种职业都会以这个职业为基础成长。各项能力也会平均的增长。人族的起始地点为魅力的水之都“罗德里斯”。

兽族

忍耐力和精神力极高，适合力量型职业。随着成长体力也会增加。起始地点为溪谷之都“贝罗斯”。

魔族

拥有丰富的智慧，适合魔法师类的职业。随着成长魔力也会增长。起始地点为被森林包围的雾之都“艾斯卡儿德”。



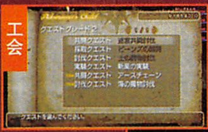
游戏开始时可以选择的6个基本职业

序盘中可以选择的职业为右侧的6种。职业可以通过完成特定的条件增加。在这里，为您介绍各种职业的特征。

职业	特征	职业	特征	职业	特征
战士	特长是近战，攻守平衡。攻击时需要接近对手，虽然容易受到攻击，但推荐新手玩家选择这个职业。	猎人	使用弓箭等特殊武器，特长是后方支援。防御力较低，在敌人接近前就将瞄准并将它射杀吧。	修道士	以自己的肉体为武器，进行接近战。特征是攻击力极高。在多人游戏中，适合冲锋陷阵以及阻挡敌人。
盗贼	善用投掷型武器，特别是中距离的攻击。身体灵活轻巧，最好以躲避的形式与敌人进行作战。	巫师	擅长强力的魔法攻击。站位时最好处于不受反击的位置，这样就可以一直攻击敌人。对于近接战相当的苦手。	主教	擅长各种回复魔法。在多人游戏中最好安排在最后，队伍中至少要有一个主教。近接战也比较擅长。

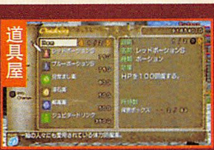
在街上的工会中整顿装备，向着危险的迷宫进发！

在冒险者的据点街上，有着各种不可缺少的设施。除了接受任务的工会以及存盘点还有购入、强化装备的地点。进行任务之前要做好十足的准备。得到报酬之后，可以提升自己各项等级。



冒险者们的工作

←这里可以接受任务、组队或是转职、还可以在揭示板收集情报。



←这是高迈各种回复药品和其他道具的商店。单人模式中回复道具是不可缺少的，要多多准备。



→这是可以买卖装备的商店。还可以利用收集到的素材强化装备。



角色专用的房间

→可以在这里进行存档和道具保管。还可以调整BGM和SE。



←这是给装备品附加属性的商店。可以制作给与敌人异常状态的武器和防御异常状态的防具。还可以合成道具。

超熱血高校くにおくんドッジボール部

CHO NEKKETUKOUKOU KUNIOKUN DODGE BALL



曾经的「国夫君」在NDS上复活！

本作增加了最大8人同时对战的模式，“国夫君”经过巨大的进化后重新登场！

NDS	ArcSystemWorks	发售日未定
	ACT	1—8人/价格未定
超热血高校闪避球		容量未定



力

花园高中3年纪（留级1年），学校的大哥，国夫的死对头。

国夫

热血高中2年纪。体育万能的正义不良少年。闪避球部的主将。

87年《热血硬派国夫君》登场之后，这一系列诞生了多款作品。其中具备最高人气的作品《热血高校闪避球部》将在NDS上获得重生！本作可以一边切换选手一边进行游戏。玩家要用每个选手设定好的必杀技将对手打倒。

在这里我们要为您介绍的是在NDS版中加入的新要素和8人同时对战的最新模式。让我们在“国夫君”的热血世界中打倒所有的对手吧！



→本作的操作追加了拳打和脚踢的按键，不过只需要用A、B两键就可以轻松操作。

“国夫君”的力量得到了空前的强化！



←NDS上画面显示比赛的进程，下画面显示的是各个选手的必杀技“热血槽”。

热血的游戏模式

向世界好强挑战的远征比赛模式

在远征模式中，玩家要率领热血高校的闪避球部和国夫君一起与世界各国代表队进行战斗。我们的目标就是击败所有人，最终实现世界制霸！



↑初战的对手就是花园高中力所带领的对手。



这是个极其危险的家伙！NDS版中搭载了新的要素！

在NDS版的“热血高校国夫君 闪避球部”中，新加入了诸如踢、打等前作没有的“暴力行为”。在这里我们就为您介绍这些新的要素，一起来看看更加爽快更加有趣的新系统吧！

每个角色都有各自专属的必杀技。无论是帅气的还是搞笑的，超过了100种！用必杀技将对手KO吧！





热血的男儿，热血的必杀技！

↑球变成了熊猫！？那么，威力如何呢！

“暴力行为”终于解禁

新的规则中，不仅可以用拳打或是脚踢，还可以用凶器进行攻击！总之只要将对方的队伍打倒就可以获得胜利。试想一下将对方打飞的乐趣吧！

↓Y键是拳攻击。可以无视对方内外野的位置进行攻击，将对方打成熊猫眼吧。

武器一应俱全！

↓除了拳脚还有木刀和短棍这种凶器！凶器就落在比赛场地内。



↑X键为踢攻击。先踢中对方再用球攻击吧！

新系统 热血槽

“热血槽”是本作的新系统。可以通过投掷或是攻击等动作或是受到对方攻击的方式进行积攒。气槽积攒到最大时点击画面，就可以发动提升整支队伍能力的“队伍强化技”。



↓除了球别的东西也可以投掷。比如炸弹！



还有炸弹！

拳打脚踢！热血大乱斗！



←雪人投掷大攻击！被击中的家伙会被冻住！

↓冲入对方阵地进行攻击！用拳头来一决高下吧！





超激大乱斗！闪避球部冲啊！

最大8人的大乱斗！

下课后部门活动模式。

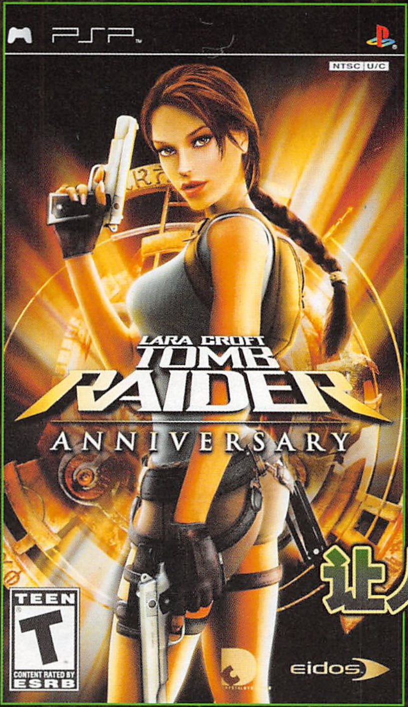
国夫君们的战斗即使下课了也不会完结！在“下课后部门活动”模式中可以进行最大8人的通信对战。可用角色不止限于热血高校，美国队或是俄罗斯队的角色也可以使用。



↑大乱斗扩散到每个角落，真是恐怖的课后活动啊。

这才是真正的“热血闪避球”！





PSP	EIDOS	2007.08.08
	AVG	1人/49美元
古墓丽影		512k

1996年EIDOS公司在PC上发行了一款以女性为主角的第三人称动作冒险游戏，而这个游戏仅发售了2天就获得了巨大的成功，“一夜成名”对这款游戏来说并不为过，不过似乎游戏中的女主角Lara croft，要比游戏更加出名，就其本身而言她已经成为了《古墓丽影》系列作品的代名词。这款游戏获得了当年权威游戏杂志的最高评价，一跃成为1996年最为成功的游戏之一。



让人惊叹的画面表现

画面与声音的表现可以说是整个游戏中最为直接的部分，在一进入游戏玩家就可以马上体验到让人惊讶的画面表现。相比前作传奇，周年纪念版更为优秀，EIDOS用他们的技术实力给予了PSP版一个完整的古墓世界。能够躺在家中舒舒服服地进行这款游戏是一件多么美好的事情啊！

探索才是这个游戏的最大魅力！

《古墓丽影》最大的魅力就是需要使用LARA探索已经被埋没的亚特兰提斯文明，在游戏中我们会经过秘鲁的维卡巴玛遗址，横跨史前的峡谷，为了探索秘密而去访问古希腊和罗马的城市遗迹，此外我们还会看见历史上奇迹之一的埃及金字塔以及至今仍处于谜团的亚特兰提斯的金字塔。使用LARA在游戏中进行冒险，游戏中到处都充满了危险，你需要破除各种巧妙的机关，才能够寻找到事件的真相。

在游戏中能够危及到玩家生命的不光是遗迹中的各种机关，隐藏在遗迹中的怪物如：狼、蝙蝠、狮子、利用基因研制出的异形、鳄鱼、猴子、美洲狮和早已灭绝的恐龙都会随时出现对LARA展开攻击。所以能否在遗迹之中求生并且解开其中的秘密就需要玩家靠自己灵活的双手让劳拉逢凶化吉。

古墓丽影的初作是一款伟大的作品，由于在起初制作的时候制作人并没有想到它会成为一个系列，所以将各种遗迹和传说融入其内，让它变成了一款极富有魅力的游戏。所以在相隔11年后的今天，古墓丽影以周年纪念形态再次出现的时候，让无数老玩家为之疯狂。因为它是一款极具魅力的游戏。

成功的设定给予保留

《古墓丽影》1代作为一个系列的开始，它所拥有的一些设定一直都保留在以后的作品中，利用键盘的灵活操作以及武器系统的构架同样也被保留其内。起初玩的时候可能会不太习惯，不过当你熟悉了各种技巧和稍微烦琐的操作后，你会发现你可以控制LARA做出许多如行云流水一般的动作。在周年纪念版中EIDOS不光利用次世代的技术强化了游戏的画面效果，在操作上也是专门为PSP进行了优化。当你上手PSP版的《古墓丽影周年纪念》时你会发现游戏极为流畅，而且在视角的处理上相对于前作也是做了很大的调整。EIDOS的延期不是没有道理，他们尽可能地将一个行云流水的《古墓丽影》呈献给玩家。



完全没有缩水的游戏内容

相信许多玩家在玩PSP版本之前，都应该接触或者了解PC版与PS2版本，在内容上PSP版与前两者完全相同，甚至包含了一些游戏所存在的隐藏要素，比如一些服装的更换，游戏的辅助信息和一些附加的隐藏模式等等……当然历代古墓丽影的一个经典设定“LARA的家”也会完整地收录其内。

在PSP版的《古墓丽影》中随着剧情的深入，玩家可以看到迷失的亚特兰蒂斯大陆，可以去了解失落的山谷——阿兹特克神话和玛雅文明的传说，甚至可以来到埃及探索伟大的金字塔。一些非常著名的谜题同样会以崭新的面貌呈献给玩家，比如说经典的第五关谜题阿特拉斯之石、达摩克利斯之剑和雷神之锤。这些富有代表性的谜题都是来自于遥远的希腊神话之中。

为 PSP 而优化的操作

相比PS2手柄，PSP由于缺少一些按键，所以在操作上自然就不能够还原PS2的操作，但是制作小组仍然还是合理地安排了PSP的键位，在这里简单地为大家介绍一下PSP版本的操作。

模拟摇杆：用来控制LARA的移动。

十字键：左/使用钩绳、右/快速地切换武器、上/进行微瞄射击，这样可以瞄得更准。下/快速使用生命回复道具。

L键：将视角向左调整。

R键：将视角向右调整。

△键：按住可以进行360度视角的调整，开启一些游戏内的机关。

○键：特殊功能键，原地不动按下去就是蹲下，移动中按下就是向前翻滚，在移动中连续按就是一个完整的“马戏团”技巧。

X键：跳跃，在空中时再按一次就是扔出绳索。

方块键：射击。

当同时按下L和R键的时候LARA就会呈现出举枪状态，此时按方块射击时就可以利用模拟摇杆进行左右横移射击。在射击的时候按下○键，LARA会根据不同的方向来进行不同的躲避动作。

SELECT：进入武器道具菜单。

START：进入总游戏菜单，在里面可以进行包括Save在内的各种设定。





实在是让小菜我没有想到，PSP上面的古墓丽影最新作竟然如此优秀，在玩过前作传奇后不免对这款新作表示担心。因为前作也许是由于制作的问题，所以导致在游戏的过程中经常会出掉帧的情况，虽然画面表现尚可，但是一些没处理好的视角再加上掉帧时常发生，所以实在是让人失去了玩下去的兴趣。不过现在玩家们大可以放心，最新的《古墓丽影周年纪念版》完全解决了这些问题，处理更好的视角，流畅的游戏过程，精美的画面以及合理的操作，即使玩过其它版本的玩家，也完全可以在PSP上再次玩一遍。你要问我为什么？因为它实在是太优秀了。不要犹豫，拿起手中的PSP共同进入《古墓丽影》的世界吧。



危机核心 一触即发 FFⅦ背景世界观剖析



下个月的13号，《危机核心 最终幻想Ⅶ》（以下简称CCFFⅦ）就要发售了。与FFⅦ本篇两年后的电影版《降临之子》不同，这次的故事发生于FFⅦ本篇的7年前，将讲述一系列事件的开端和根源，以及作品当中留下的一些疑团。为了让大家在玩的时候能够更好地投入进去，本期特别献上FFⅦ本篇相关的究极解惑，也算是为游戏提前预热一下吧。

Ps：文中大量资料得到了天幻网FFⅦ专题（http://ff7.ffsky.cn/）制作人ティファ和steedking的鼎力协助，在这里特此感谢。

责编/露琪

克劳德·斯特莱夫 Cloud Strife



故事的主角，蒂法的青梅竹马。性格内向、不爱说话、容易自卑，这就是克劳德的特征，幼年时由于这样的性格他几乎没有机会接近自己暗恋的蒂法。像很多男孩子一样，年幼的克劳德憧憬强大的力量，因此他将传说中的战士（※1）萨菲罗斯视为偶像，梦想有一天可以跟他一样强，这种念头在他亲眼目睹蒂法在后山摔伤后变得更加强烈：一定要成为强大的人，能够保护蒂法，同时也能引起她的注意。

7年前，在家乡尼布尔海姆的给水塔上，克劳德承诺参军变强后一定会回来保护蒂法，他的命运因此而改变……

姓名考察：Cloud和Strife都是英语单词。

Cloud的名字暗示着他神秘、不清楚的过去以及难以预知的未来：他的记忆是乌云密布的（clouded），他的行动就像是在雾里前进，没有人知道他的下一步该怎么走。在自然界里，天上的云从来不会自己移动，它们都是受到风的控制。同样，克劳德的成长都是别人的影响大于自己的决定，刚开始的时候，萨菲罗斯和杰诺娃（※2）控制着他；到了后来，又是蒂法帮助他才找回了最初的自我。

而姓氏（Strife：斗争、冲突、竞争）则说明了好斗的本性。他心灵深处的斗争是游戏的主要剧情，直到最后同萨菲罗斯之间的决斗，才算结束。

年龄	21岁
身高	173cm
血型	AB型
生日	8月11日
出生地	尼布尔海姆
武器	大剑

巴瑞特·华莱士 Barret Wallace



年龄	35岁
身高	197cm
血型	O型
生日	12月15日
出生地	可利尔村庄
武器	义肢机枪

反神罗组织“雪崩”(※3)的现任领袖。数年前在可利尔发生的魔晃炉(※4)爆炸事故，神罗公司为掩人耳目杀光了几乎所有的村民，其中也包括巴瑞特深爱的妻子；同时他为保护朋友丹恩而失去了右臂，之后为了复仇他安装了机关臂。

巴瑞特的脾气暴躁，动不动就说粗口，这与他过去盲目迷信神罗集团导致家破人亡有关，只有在面对养女玛莲时，他才会显现出温柔的一面。胸前的项链是好友丹恩妻子的遗物，丹恩临终前将它交给了巴瑞特保管，并拜托他照顾好自己的女儿。

姓名考察：Barret的发音跟bullet（子弹）很相像，而且巴瑞特也跟子弹一样，属于那种碰一下就爆的类型。至于Wallace，电影《勇敢的心》里面有个叫做William Wallace（威廉姆·华莱士）的苏格兰起义军首领。因为反神罗组织“雪崩”也像那支起义军一样在抵抗政府，这可能就是巴瑞特姓氏的由来了。

蒂法·洛克哈特 Tifa Lockhart



年龄	20岁
身高	167cm
血型	B型
生日	5月3日
出生地	尼布尔海姆
武器	拳套

反神罗组织“雪崩”的成员,在米德加7号街经营着一家名为“第七天堂”的酒吧,同时也是“雪崩”的秘密基地。她是克劳德的青梅竹马,唯一了解他真实过去的人。

克劳德、蒂法、艾莉丝三人的“三角恋”一直是饱受玩家争议的话题，很明显蒂法看待克劳德的想法不是“青梅竹马的朋友”那么简单的，她对情感问题比较内敛害羞,从来没有正面表达过自己对克劳德的感情。个性坚强又不失温柔，性格沉稳、遇事冷静且考虑周全，对于克劳德的异常表现和错误记忆并没有当场揭穿，而是慢慢观察寻找机会，最终帮助克劳德找回原本的自我。在克劳德患上魔晃中毒症精神失常的时候，她更是时刻陪伴其左右寸步不离。虽然年龄比克劳德小上一岁，但成熟稳重的作风，对克劳德无微不至的关心与照顾，无一不显示出她才是真正扮演了克劳德母亲口中的那个“姐姐”角色的女孩子。

姓名考察：Tifa的名字来源于一个古希伯来单词“Tiferet”，而Lockhart则是英语单词lock和heart的结合。Tiferet是生命之树的一个Sephiroth（见萨菲罗斯部分），代表的是漂亮，而古代的希伯来人认为Tiferet同时也象征自我牺牲。从游戏里可以看出，这两点都符合蒂法的情况。在塔罗牌里，Tiferet的图案是红心（想想蒂法的姓吧），有时则是天使。她的姓氏Lockhart，体现出天生羞涩、难以向自己喜欢的人示爱，以及意味着克劳德的过去被锁（lock）在了她的心里（heart）。

艾莉丝·盖恩斯巴勒 Aerith Gainsborough



故事的另一位女主角，贫民街的卖花少女，星球(※5)上唯一仅存的赛特拉(※6)（神罗称之为古代种）末裔。守护着星球并且可以与之交谈，接受星球的引导，来到传说中的约束之地(※7)，从而获得至高无上的幸福——这是赛特拉人代代相传的口述，也是他们一族的宿命。只有艾莉丝能揭开约束之地的神秘面纱，发动阻止陨石(※8)的究极白魔法“神圣”(※9)，特殊的身份使她被卷入了无尽的纷争和战斗。游戏中盘的突然逝去可以说是震撼性的，同时也造就了无数的“复活”谣言，艾莉丝的人气之高由此可见一斑。

虽然身背沉重的宿命，从小就被神罗的塔克斯(※10)人员四处追踪，但艾莉丝始终保持着活泼开朗的性格，对待感情问题要比蒂法积极主动得多，这与她文静的外表不太相符。克劳德的已故战友扎克斯是艾莉丝的初恋男友，由于杰诺娃细胞的影响，使得克劳德的举止行为像极了扎克斯，艾莉丝从他身上找到了些许扎克斯的影子，这也是她主动接近克劳德的原因之一。

姓名考察：艾莉丝的名字拼写为Aerith(美版为Aeris)，取自英文单词earth（大地）的谐音，暗示她守护星球的宿命。在拉丁语里“aeris”被翻译为“air；atmosphere；cloud；ether”。“air”和“atmosphere”都有大气、空气的意思，这说明了艾莉丝跟大自然的紧密联系以及她对星球的重要性，而“cloud”这个意思则暗示着她与克劳德之间有着神秘的联系。

年龄	22岁
身高	163cm
血型	O型
生日	2月7日
出生地	雪原村
武器	杖

希德·海温特 Cid Highwind



年龄	32岁
身高	178cm
血型	B型
生日	2月22日
出生地	火箭村
武器	长枪

曾经是神罗宇宙开发计划(※12)的专业飞行员，富有传奇色彩的人物，是众多飞行员的偶像。跟在希德身边的希拉是他的助手，虽然同住在一个屋檐下，希德却总是对她乱发脾气，因为之前有一次火箭升空的机会，但希拉在最终阶段检查出安全隐患，阻止了已经点火的火箭发射升空。自从宇宙开发计划废弃以来就终日在火箭村无所事事，盼望有一天神罗集团能重开计划以帮助自己实现飞向宇宙的梦想。

希德的烟瘾很大，个性也极强，在为了梦想与上司帕尔马反目后，他干脆完全脱离神罗公司加入进克劳德一行人中。后来成为飞空艇的船长，是队伍中不可或缺的角色。

姓名考察：Cid在西班牙语里是领袖、英雄的意思，是一篇长篇叙事史诗的主人公，这大概就是希德担任飞空艇船长的原因。而他的姓氏则跟游戏里飞空艇的名字一样，说明了他跟飞空艇之间的密切联系，连4级极限技都叫Highwind。从FF Ⅱ开始希德这个名字就一直跟飞空艇相关，可以说是飞空艇的代名词了。

文森特·瓦伦丁 Vincent Valentine



年龄	27岁
身高	184cm
血型	A型
生日	10月13日
出生地	不明
武器	枪械

原神罗特种部队塔克斯的成员，曾是萨菲罗斯的母亲鲁克蕾西娅的恋人，沉睡在神罗别墅地下室中的充满悲剧色彩的男人。27岁是他沉睡时的年龄，他的实际年龄应该在50岁以上。文森特在亲眼目睹自己仍旧深爱的昔日恋人被用作人体试验后，却遭到宝条博士的暗算，身体被改造成可以变身为各种怪物的异类；同时也失去了理性，变成了纯粹的杀戮机器。

外表冷酷的文森特实际上是一个极其温柔并且重感情的男人，数十年前的悲惨境遇使他变得沉默寡言。他始终认为是自己的过失令鲁克蕾西娅变成杰诺娃的寄生体，求生不得求死不能，这副半人半鬼的身体便是上天给他的惩罚。他存活的意义就是找到宝条，还鲁克蕾西娅母子一个公道，同时也是给自己"赎罪"……

姓名考察：在拉丁语里"vincere"的意思是"征服、击败、长生"，很显然文森特的名字是来源于这个单词。在这些解释中，"长生"比较符合文森特的情况，因为他在神罗别墅的地下室沉睡了30年。St. Valentine（圣瓦伦丁）在基督教里是保护情侣的圣徒，每年2月14日的情人节是为了纪念他被烧死的那一天；文森特和鲁克蕾西娅的支线剧情也是一个爱情悲剧，这应该就是他的姓氏由来了。

萨菲罗斯 Sephiroth



神罗军队有史以来的最强战士，被称作传说中的英雄。5年前，萨菲罗斯在尼布尔海姆执行调查废弃魔晃炉的任务时，亲眼见到被魔晃浸泡的人类后对自己的身世抱有了疑问。他查阅了大量的文献资料，结果知晓自己并非人类的后代而是杰诺瓦计划的产物，由于文献资料有误，他将杰诺瓦、古代种（赛特拉）误认为是同一种生物。从此萨菲罗斯开始憎恨人类，发誓要将本来属于古代种的星球从人类的手中夺回来。

5年后，在古代种神殿的生命之泉(※13)中，吸收了泉中知识的萨菲罗斯终于认清了杰诺瓦和古代种之间的区别，并发动究极黑魔法"陨石"走上了毁灭世界的道路。

姓名考察：萨菲罗斯的名字拼写为Sephiroth，拉丁语，意思为"神性的流出"。这个名字起源于犹太神话，是一个严格意义上的宗教名词。在造物时，神向虚无中送出了一股能量，而这股能量不久就出现了分歧，最后分成了10个截然不同的性质，分别是善良、智慧、理解、伟大、力量、美丽、胜利、杰出、基础和天国，它们就是我们所知的Sephiroth。在游戏中萨菲罗斯企图通过吸收生命之泉的能量来使自己成为神，因此他就得到了这个名字。

年龄	不明
身高	不明
血型	不明
生日	不明
出生地	不明
武器	正宗刀

赤红十三 Red XIII


在战斗中

会说人类的语言，拥有不亚于人类智慧的长寿种族，世代守护星球的它们甚至被称为星球的守护神。赤红十三就是这令人骄傲的圣兽一族的后裔，本名叫纳纳奇，赤红十三是宝条为方便研究而给它起的实验品代号。

赤红十三幼年的时候，圣兽部族受到基族的攻击濒临灭亡，不明真相的它始终以为父亲抛下了母亲和整个部族，是个临阵逃脱的懦夫，这是它长年以来的一个心结。而当它获悉真相后，站在父亲已经石化的遗体旁仰天长啸的场景，给无数玩家留下了极为深刻的印象。

姓名考察：担当游戏人物设定的野村哲也当初在创作这个角色时就想让它充满印第安风格，Nanaki这个名字也纯粹是为了让它更富有印第安风格而起的。

年龄	48岁（约为人类的15～16岁）
身高	不明
血型	不明
生日	不明
出生地	宇宙峡谷
武器	头饰

凯特・西 Cait Sith



乘坐着胖莫古利的古怪机器猫，自称占卜机器，其实是可以远距离控制的高性能机器人。以要亲眼见证克劳德的命运为借口强制加入队伍，其实真实身份是神罗指派混进克劳德队伍中的卧底。凯特・西的操纵者是神罗都市开发部门的统括利夫，是高层中少数有良知的人之一。在经过长时间的相处后，逐渐认同并理解了克劳德一行人的做法，他索性充当起双料间谍，为最终摧毁神罗集团立下了汗马功劳。

姓名考察：在爱尔兰的民间童话中，有很多关于一只"猫王"的故事，这只猫王的名字就叫做Cait Sith，这就是为什么在游戏里它戴着一个王冠的原因。而在苏格兰语中，Cait是猫的意思，Sith是妖精，能够给人带来幸运。

年龄	不明
身高	100cm
血型	不明
生日	不明
出生地	不明
武器	扩音器

尤菲・如月 Yuffie Kisaragi

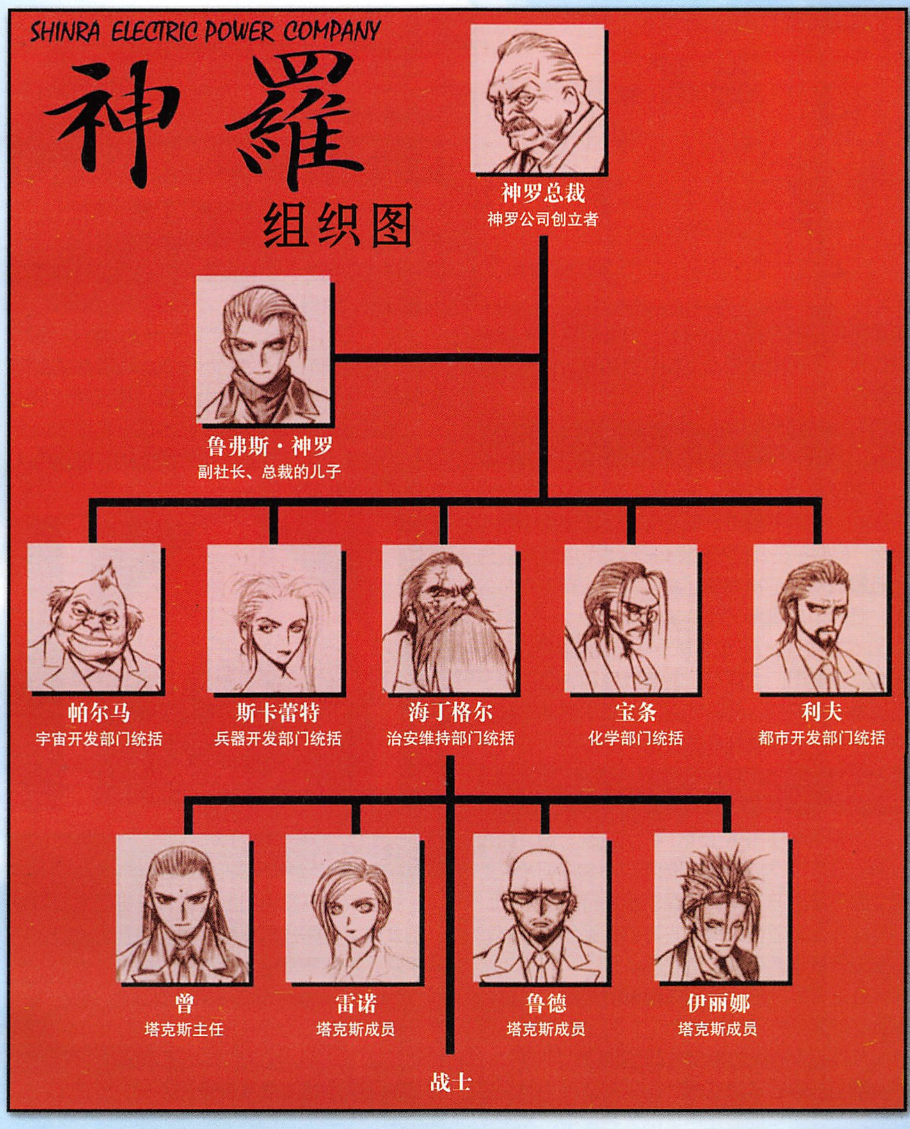


五台出身的女忍者，活泼可爱的阳光型少女。她是五台城主戈多的女儿，自称魔石（※11）猎人尤菲。五台在与神罗的战争中败北后被开发成了旅游胜地，尤菲不甘心家乡受到强制的管辖，认为服从神罗集团的父亲是个懦夫。于是她离家出走开始周游世界，目标是收集足够多的魔石来复兴自己的故乡。

别看尤菲外表很可爱，实际上她是一个非常狡猾而且贪心的家伙。她的最终目的就是等克劳德他们的战斗结束后，将他们所有的魔石都据为己有，其实这全是尤菲老爸教唆的。

姓名考察：尤菲的名字拼写为Yuffie，发音同古希腊的一个称谓名词"euphe"的读音很接近，这个词的意思是"幸福的、快乐的"。所以这个名字简直太适合她了，并没有其它特别的意思，只是为了让人听起来有活泼的感觉。而Kisaragi则是典型的日本姓氏了。

年龄	16岁
身高	160cm
血型	A型
生日	11月20日
出生地	五台
武器	手里剑



神罗总裁 President Shinra

掌握神罗公司一切的最高权力者，仅用一代人的时间就把神罗集团由原先的兵器开发会社经营到现在拥有巨大规模的企业，是个非常有手段的创业家。性格冷酷，对任何有损于神罗利益的存在都给予彻底的抹杀。支配民众的方针是“投入巨大资金支配传媒、从而得到民众的支持”，如果民众的枪口指向会社的话，神罗就会面临生存危机。

他的儿子鲁弗斯对民众的支配方针则截然不同：“民众的意见完全可以无视、直接武力制压就行了”，日后在这种方针下，神罗很快走到了尽头。由于鲁弗斯在此方针上和自己对立的态度，他觉得儿子将来会成为公司的隐患，于是以长期出差的形式把他排除在公司管理层的核心之外。

姓名考察：在埃及神话里，Shin-Ra这个词被用于描写“黑暗之神”，一个类似于吸血鬼的邪恶生物。在游戏里，神罗公司就是一个无恶不作的组织，而且巴瑞特曾经说过一句话：“魔晃



能量是星球的血液，但神罗一直在用这些机器来吸取它。”对星球来说，神罗就如同吸血鬼一般的存在。

利夫 Reeve

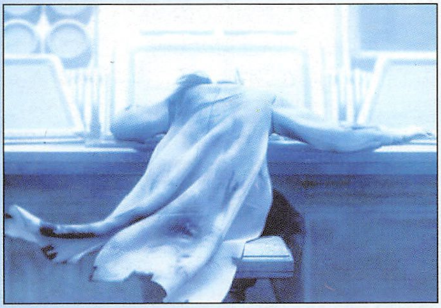
神罗都市开发部门的主管，是一位杰出的总工程师，在魔晃都市米德加的设计和建设中居功至伟，但似乎在公司内部没有表决权和发言权。为人忠厚诚实，是神罗集团高层中少数有正义感的人，同时也是凯特·西的实际操控者。

姓名考察：在英语中，reeve的意思就是镇长或是次要部门的官员。在游戏里利夫是部长，虽说是主管职位，但很明显，他旗下的城市开发部门在神罗集团里是最不受重视的了。

宝条 Hojo

神罗化学部门的主管，科学狂热分子，拥有极强的好奇心,为了达到目的可以不惜任何代价。完全以满足自己对知识的探求心为行动的方针，甚至违背伦理道德采取非人道的实验手段，萨菲罗斯母子便是他研究的牺牲品。

姓名考察：Hojo是日本战国时期的“北条”家族，原来的姓氏是“伊势”，为了提高威信把姓氏改为与先前镰仓幕府有深远关系的“北条”。稍微熟悉一点日本历史的话应该知道在当时天皇行如虚设，实权都落在各地的大名手中，北条家



就是这样一个掌握着实权的大名。而相似的，游戏里的宝条也是表面上受到神罗集团的控制，实际上在神罗内部有很多事情都是受他所影响，并且他要做的事情凭神罗的力量也根本阻止不了。

海丁格尔 Heidegger

神罗治安维持部门的主管，总裁的左右手。性格残忍的巨汉，一遇到不如意的事就喜欢欧打下属。塔克斯前主任伯特离职期间接管了特种部队的指挥权，但塔克斯成员对他的信任度很低。

姓名考察：Martin Heidegger（1889-1976）是德国的一个著名哲学家，以存在主义学说闻名于世，第二次世界大战期间德国国防军的一个将军也叫Heidegger。显然这个名字取的是后一个典故，而且还是为纳粹服务的，那这个人也好不到哪去。



斯卡蕾特 Scarlet

神罗兵器开发部门的主管，是集团高层中唯一的女性。性格残忍冷酷，对妨碍到自己的人绝不手软，特征是发出非常高音的笑声。

姓名考察：scarlet的意思是鲜红色、猩红色。斯卡蕾特穿着红色的衣服，另外神罗标志的背景也是红色的，所以红色应该就是神罗的代表颜色，那么她取这个名字就不奇怪了。

帕尔马 Palmer

神罗宇宙开发部门的主管，喜欢糖类和油性食物的中年男人。一直希望会社能够重新展开当年的宇宙探索计划，是希德以前的直属上司。

姓名考察：双手合十的朝圣者在英语里叫palmer，意大利足球甲级联赛的一支著名球队也叫palmer，但游戏里的帕尔马既不是什么朝圣者，也不是什么职业球员，所以就不会是这两种了。还有一种毛虫叫palmerworm，感觉帕尔马的身材跟毛虫很接近，南极的一些地区也被命

名为palmer，但这更搭不上边了，不会是制作人认为帕尔马的体型跟南极的企鹅很像，才取的这个名字吧？

鲁弗斯·神罗 Rufus Shinra

神罗总裁的儿子，与父亲的办社理念不同，喜欢使用武力去镇压反对者的声音，以恐惧来控制民众。之前长期在外出差，父亲被暗杀后继任成为神罗的新一任社长，并开始搜捕萨菲罗斯及克劳德一行人。神罗的特种部队塔克斯就是受鲁弗斯直接指挥的。

姓名考察：拉丁语里的rufus是“黄头发的人”的意思，游戏里的鲁弗斯就是一头黄发。

曾 Tseng

塔克斯的现任队长，以达到自己尊敬的上司伯特所说的“职业”为目标而努力。性格冷静沉着，有时会压抑不住内心重情谊的一面，深得部下的信赖，对塔克斯的成员们来说，他就是被认可的领袖。另外可能是因为长期受命监视艾莉丝生活的缘故，对她抱有相当的好感。

姓名考察：曾是亚洲人，发音zeng，除此之外便没有更多的信息了。

雷诺 Reno

外表轻佻的男子，拥有极强的实力，是塔克斯中数一数二的高手。完美主义者的雷诺经常替同伴着想，喜欢享受度假，但工作起来却毫不含糊。

姓名考察：“leno”（日本人R和L的发音不分）在拉丁文里是brothel keeper、squanderer或者pimp的意思。不过好像还就是那么回事，神罗集团靠出卖星球最珍贵的东西来牟取暴利，而



雷诺刚好担当打手的形象。（上面的英文自己查字典吧，直译出来蛮不雅的）

鲁德 Rude

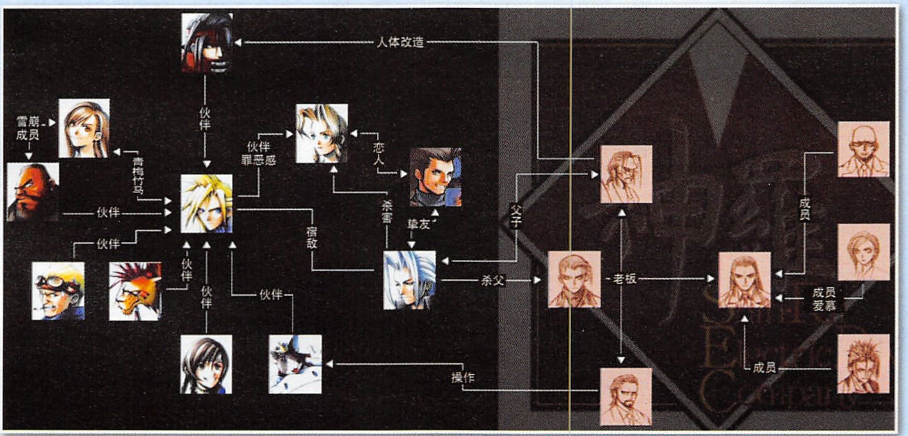
外表冷酷的男子，很少说话，但为人忠实，责任感强烈，很会照顾同伴，只对信赖的人表现出不为人知的温柔。随身携带有多副太阳眼镜，各方面的能力均十分优秀，内心深处一直纯情着敌对势力“雪崩”组织的成员蒂法。

姓名考察：rude在英语里的意思是“无礼的、粗鲁的”。鲁德平时不是很注意礼节，沉默寡言的，不了解情况的人一般会认为他很没有礼貌。

伊丽娜 Elena

塔克斯中目前唯一的一名女性成员，是神罗军事院校的首批毕业生，一直仰慕着塔克斯的队长曾。之前基于某个特别的人有点讨厌塔克斯，不过因为雷诺受了伤，所以现在由她来填补空缺。

姓名考察：Elena是Eleanor（埃莉诺）这个名字的昵称，意思是“发光的、耀眼的”。也许是因为伊丽娜有着一头漂亮的金发而得名的吧。



历史年表

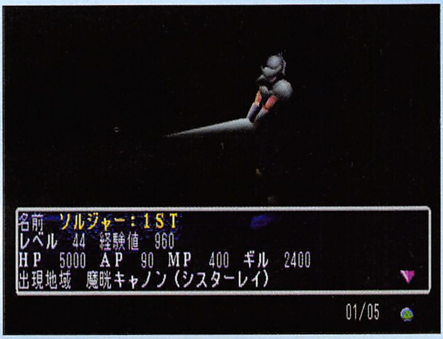
时间	事件
【距今约2000年前】	●来自外太空的陨石袭击了诺鲁斯珀(现在的北方雪原)地区，并带来了被称为“从天而降的灾难”的外星生物●星球觉察到“从天而降的灾难”的潜在危险，为对抗它而制造了“武器”(※14)；同时一个能与星球交谈，自称为“塞特拉”的民族以几乎全灭的代价将它封印，“武器”因为失去目标而进入休眠状态
【距今约48年前】	●兵器开发会社神罗制作所发现未知的新世代能源，并将其命名为“魔晃”
【距今约39年前】	●神罗在尼布尔山建成世界上第一座魔晃炉
【距今约35年前】	●神罗的天才科学家加斯特博士在2000年前的地质层中发现了一个处于假死状态的生物，并将其命名为“杰诺娃”●原来发现的“杰诺娃”被加斯特博士误认为“古代种”●由加斯特博士领导的杰诺娃计划开始实施，第一座魔晃炉批准使用，魔晃能源开始在全世界普及
【距今约31年前】	●魔晃都市米德加建成，神罗将其中心地带的神罗大厦设为总部，更改社名为神罗公司
【距今约25～30年左右】	●鲁克蕾西娅怀上萨菲罗斯，母子二人被宝条用作杰诺娃计划的人体实验●杰诺娃计划的最高杰作萨菲罗斯出生●加斯特博士退出杰诺娃计划并离开了神罗，由宝条接任该计划的领导人
【距今约23年前】	●鲁克蕾西娅失踪，文森特（27岁）被宝条用作人体实验，休眠于尼布尔海姆的神罗别墅地下室
【距今约22年前】	●加斯特博士遇到塞特拉人最后的末裔伊法娜，并从她那里得知“杰诺娃”和“古代种”的真相。杰诺娃=从天而降的灾难，古代种=塞特拉●加斯特和伊法娜的女儿艾莉丝出生后第20天，加斯特博士在雪原村被宝条杀害，伊法娜和艾莉丝母女被宝条抓走
【距今约15年前】	●神罗对五台的战争开始，伊法娜带着艾莉丝逃亡至7号街火车站后死亡，7岁的艾莉丝被爱米娜收养
【距今约13～15年左右】	●13岁（？！）的萨菲罗斯成为举世闻名的英雄
【距今约12年前】	●蒂法（8岁）的母亲病逝，克劳德（9岁）将英雄萨菲罗斯视为偶像
【距今约10年前】	●扎克斯离开家乡贡加加村前去参军
【距今约7年前】	●14岁的克劳德离开家乡尼布尔海姆去米德加参军
【距今约6、7年前】	●扎克斯晋升为1级战士并与艾莉丝相恋
【距今约6年前】	●战争结束，反神罗组织“雪崩”与神罗的矛盾开始激化
【距今约5年前】	●萨菲罗斯、扎克斯、克劳德被派遣去调查尼布尔上的废弃魔晃炉泄漏事件。萨菲罗斯接触杰诺娃时觉醒，烧毁了尼布尔海姆，后受到克劳德的反击落入进生命之泉，神罗对外宣称其已经死亡。克劳德和扎克斯作为实验品被关在神罗地下室
【距今约4年前】	●可利尔村魔晃炉事故，后来迪奥在可利尔的废墟上建成了著名的金碟游乐场
【距今约3年前】	●贡加加村魔晃炉事故
【距今2个月前】	●“雪崩”领导者被暗杀
【距今1个月前】	●神罗与“雪崩”已经达到了一触即发的状态
【游戏开始前】	●扎克斯带着克劳德逃离出尼布尔海姆，后在米德加附近被神罗追兵杀害 ●已成为“雪崩”成员的蒂法与克劳德在7号街火车站再次相会
【游戏正式开始】	●“雪崩”现任首领巴瑞特雇用克劳德成功炸毁壹号魔晃炉
【游戏流程】	●萨菲罗斯发动最强黑魔法在星球上空召唤出陨石，“武器”苏醒过来袭击世界各地的魔晃炉。艾莉丝发动了究极白魔法“神圣”，萨菲罗斯和陨石最终被消灭，星球得救
【500年后】	●那那基（赤红十三）带着它的后代眺望已成为废墟的米德加，星球重新焕发了生机

真相解明

※1 战士 Soldier

神罗公司治安维持部门的最强部队对其所属人员的称呼，由强至弱共分1st、2nd、3rd三个等级。

战士都是通过浸泡在一定浓度的魔晃中将身体未知的力量诱发出来，并在体内植入杰诺娃细胞的人类，但必须要求此人拥有非常强韧的意志力，否则很容易在这个过程中迷失自我成为废人。



※2 杰诺娃 Jenova

杰诺娃的来历

2000年前，由落在诺鲁斯珀地区的陨石所带来的外星生命体，赛特拉人称其为“从天而降的灾难”，后来被极少数生存下来的赛特拉人封印。2000年后，神罗的天才科学家加斯特博士发现了带有杰诺娃细胞的女性赛特拉人的尸体，并将其命名为“杰诺娃”。

杰诺娃的能力

①变身&制造幻影

引用艾莉丝母亲伊法娜的描述：“它的样子



就像我们死去的父母、兄弟，好像使人看到了过去的幻影。”

在游戏中也可以看到萨菲罗斯利用幻觉迷晕众人，并变身为蒂法的模样从赤红十三处骗得了黑魔石。克劳德和蒂法在龙卷的迷宫中看到的家乡尼布尔海姆，也是萨菲罗斯给他们制造的幻觉。

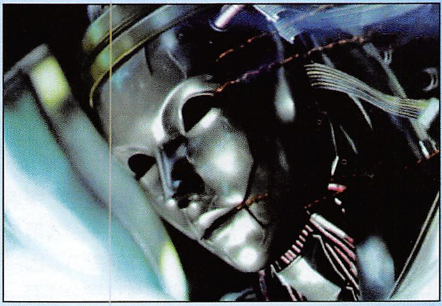
由此可见，杰诺娃可以根据宿主的记忆而任意改变自己的外貌、声音和言行举止，并且可以制造幻觉迷惑他人。

②传播病毒

杰诺娃本身是带有病毒的，这种病毒可以感染其他生物使其变为怪物，赛特拉人就是因为它的病毒特性而濒临灭绝。

③重组&融合

宝条对其下的定义是：“即使身体被破坏分解，它们最终还是会重新结合在一起。”小到身体的每一个细胞，杰诺娃的每一个部分都会根据本体的意识行动，即使被大卸八块把碎片扔到世界的各个角落，它们也会自动向本体回归重新组合在一起。



杰诺娃的目的

引用伊法娜的描述：“只要杰诺娃存在，星球的伤口就不会完全愈合。”

星球治愈伤口的关键是精神能源生命之泉，也只有在缺乏精神能源的情况下星球的伤口才不会痊愈。

游戏中萨菲罗斯的最终目的是利用陨石给星球造成致命的伤害，然后吸收伤口处聚集的大量精神能源成为独一无二的“神”。

由此可见，杰诺娃是一种寄生在星球上，吸取星球能源的生物。而且不排除它在吸干一个星球的能源后，又转入另一个星球吸取能源如此不断循环的可能性，因为杰诺娃自身是可以进行星际旅行的……

杰诺娃计划

最初由加斯特博士提案和领导实施的企划，这个计划的本来目的是人工研究制造拥有古代种能力的人类，从而帮助神罗找到他们梦寐以求的约束之地。而后来发现自己找错了研究方向的加斯特博士退出这个计划并离开了神罗，该计划就由他当时的助手宝条研究员一手接管了下来。

宝条博士曾经将杰诺娃细胞与人类胚胎相结合，成功制造出拥有古代种能力的人类（实际上杰诺娃和古代种是两码事）。这个人就是杰诺娃计划的最高杰作——萨菲罗斯。

萨菲罗斯复制计划

将萨菲罗斯量产化的方案在加斯特博士走后被负责人宝条提上了日程，就是把杰诺娃细胞注入浸泡过魔晃的神罗士兵体内，制造出战斗力更强的战士。游戏中那些神秘的黑衣人都是宝条进行这项实验时所丢弃的“失败品”。

杰诺娃本身是寄生生物，但是其寄生却是相当粗暴的，当它寄生到一个生物体内的时候，将会利用自己的意识来改变宿主的原始意识以达到控制宿主的目的，这就是为什么说杰诺娃能够改变一个人的记忆的原因。但是作为宿主来讲，自身免疫体制却不会允许杰诺娃肆意寄生，因此会与侵入体内的杰诺娃进行对抗；但杰诺娃的生命活性很强（生命力不强的话是不可能进行宇宙旅行的），因此在这样的对抗中大部分时候是人类本身的免疫体制失败，同时也会使人类本身的身体受到严重损坏，尤其是精神部分（因为肉体的损伤杰诺娃可以修复，但精神损伤却是难以修复的），因此在试验之后大部分试验体都因为精神层面的损伤而完全丧失了正常人类的智力。因此宝条认为实验失败，于是将这些试验体完全遗弃。



当然这里面有两类例外，那就是萨菲罗斯母子以及克劳德和扎克斯。萨菲罗斯之所以没有受到这样的影响，是因为杰诺娃是随着他自己一起长大的，或者说是在他自身的免疫体制还没有发育出来的时候就与之一起存在了，因此他根本就



没有将杰诺娃当成外物来加以排斥；而鲁克蕾西娅则是从萨菲罗斯那里感染的杰诺娃，也就是说完全是从自己的孩子那得到的，因此也就没有作为外物来抵抗（毕竟不会有母亲会抗拒从自己孩子那产生的东西）。因此他们两个感染了，但是并没有丧失自己的意识。



另外两个特例就是我们的主角克劳德和他的朋友扎克斯了，他们则是属于另外一种情况。因为当时给他们移植杰诺娃细胞的时候已经处于濒死状态了，尤其是克劳德几乎就已经失去意识了，因此在这种情况下他们就完全丧失了精神上的抵抗能力，所以杰诺娃很容易就占据了他们的意识；同时因为两人都是濒死状态，身体也虚弱到不足以对外来异物产生抗拒，因此他们两个的身体并没有受到破坏。当然这里题外插一句话，以他们两个当时身上的伤来看，如果不是因为移植杰诺娃的话，那他们是断然不会存活下来的，他们之所以存活了下来完全是因为杰诺娃惊人的修复能力。因为前面说过，杰诺娃是一种有智力的寄生生物，是不会轻易地让宿主死去的，它会用各种方法来保障宿主的生命。

而其他的杰诺娃感染者因为都是在清醒的状态下进行移植，因此无一例外地产生了严重的排异反应，导致整个身体的损毁，所以宝条的实验一直不能得到成功。当然最后宝条的研究还是得到了一定的成功，那个例子就是他自己，宝条通过对萨菲罗斯的狂信以及对杰诺娃的研究，在自

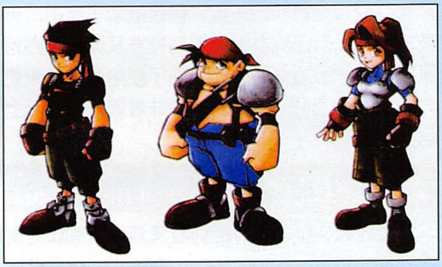
己体内进行了杰诺娃的移植而没有产生太大的排异反应。当然也有可能是因为对萨菲罗斯的狂信，导致在杰诺娃寄生他的时候精神包括潜意识里没有一丝抵抗的想法，因此无意中产生了克劳德他们的那种重伤下的精神状态，因此也产生了成功的寄生体。

※3 雪崩 Avalanche

成立于宇宙峡谷的反神罗组织，由信奉星命学的人组成。游戏中已知的成员有：

首领：巴瑞特

成员：蒂法、比格斯、威治、杰茜



※4 魔晃炉 Mako Reactor

由神罗制造，将生命之泉从星球内部提取出来，并将其浓缩加工为能源的设施，是神罗的摇钱树。

魔晃

生命之泉被魔晃炉浓缩加工过后的称呼，其本来作为星球精神能源的作用消失。精神能源并不是无限的，当它被消耗殆尽的时候就是星球死亡的时刻，所以魔晃能源对这个星球有致命的伤害。

※5 星球 Planet

FF7的世界。这个星球是有自己的生命和意识的，普通人感应不到星球的意识，只有塞特拉人才可以感应星球的意识并与星球交谈。作品的主题即“星之命”。



※6 塞特拉 Cetra

2000年前曾繁荣一时，拥有与星球交谈的能



力，是一个喜欢不断迁徙与开垦星球的民族。在漫长艰苦的旅途中他们最终找到了约束之地，得到了无上的幸福。

居住在诺鲁斯珀的塞特拉人发现了星球的伤口和“从天而降的灾难”，虽然他们最终将其封印,但人口也因激战而急剧减少，2000后的今天，星球上拥有塞特拉血统的人只剩下艾莉丝一人了。

※7 约束之地 Promised Land

塞特拉人对它的定义是：约定好的，他们最终回归的，一片承诺了无限幸福快乐的土地。这个地方具体是在哪里游戏中并没有正面给出明确的答案，神罗根据字面的意思认为这一定是一片富饶的土地，而土地的富饶程度是与其蕴含的生命之泉的多少成正比的，神罗为了追求最大的利益，始终都在千方百计不择手段地寻找它。

“赛特拉人一生都在为增加星球上的动植物和精神能源而不断旅行着。当他们结束旅行,返回到星球的那个地方就叫‘约束之地’。所谓‘至上的幸福’，就是指返回星球和解放自己命运的瞬间吧。”

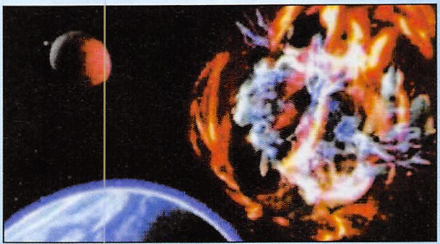
——星相观测站的哈格长老

※8 陨石 Meteor

究级的黑魔法，能够召唤外太空的小行星撞击星球的可怕魔法。

黑魔晶石（Black Materia）

古代种的遗产，拥有它就可以发动究级的黑魔法陨石。塞特拉人将其变化成了古代种神殿，要想使其再度变为黑魔石需要解开内部的机关，



但同时解开机关的人也会被缩小为魔晶石的神殿压碎，这么做的目的是不想让人轻易得到黑魔石的力量。



※9 神圣 Holy

究级的白魔法，可以发动圣光瓦解陨石，是唯一能与陨石抗衡的魔法。

白魔晶石（White Materia）

与黑魔石相对，它蕴含着发动究级的白魔法神圣的力量，是艾莉丝的母亲伊法娜留给她的遗物。它一直藏在艾莉丝的发带中，最后与艾莉丝一起长眠于生命之泉。

※10 塔克斯 Turks

神罗公司总务部调查科，隶属治安维持部门的精锐部队。但可以无视治安维持部门统括海丁格尔的命令独立行动，文森特曾经也是该组织的成员。

塔克斯表面上的工作是情报收集和进行战士人才的选拔，暗中则是进行拉拢诱拐、暗杀和企业其他秘密行动的精锐部队。主要受副社长鲁弗斯的支配。

游戏中塔克斯的现任成员为：

队长：曾

成员：雷诺、鲁德、伊丽娜



※11 魔晶石 Materia

魔晃能源（又称精神能源）浓缩凝聚后形成的结晶体，蕴藏着能够自由操纵大地与星球力量的古代种的知识。装备者与星球相互影响，从而诱发出未知的力量，例如像是魔法。

大部分的魔石都是神罗集团浓缩魔晃能源后人工制成的，天然的魔石则非常稀有。

※12 宇宙开发计划 Space Program

神罗在对五台的战争期间为开发外太空所做的火箭引擎研制计划，曾为其投入了大量的预算。经过无数次的失败，最终制成了火箭“神罗26号”，但在其发射失败后神罗又无限期搁置了该计划，因为此时神罗发现了能给他们带来更大利润的东西——魔晃，这意味着该计划实际上已经被放弃。

※13 生命之泉 Life Stream

被称为“星之命”的有限资源，其实质是星球的精神能源。这个宇宙中所有的生物死后肉体和精神（灵魂）的最终归宿。生物死后肉体和精神变为精神能源回到了星球，在星球内部与其他的精神融合、汇聚、再分离，在星球中不断地流动，这股暗流被称为生命之泉。新的生命带着精神能源的祝福降生在这个世界，死后又重新回归到星球，如此循环往复。虽然也有例外的规律存在，但游戏中并没有给出实例。



生命之泉因为是属于精神能量，因此就有成为能源来使用的可能。神罗的研究部门发现了这种情况之后，就产生了一种将生命之泉能源作为可使用能源的想法，他们开始研究实现这种想法的途径，最终他们得到了成功，成功的结果就是魔晃能量的出现。他们建造了一种名叫魔晃炉的设备，这种设备能够从大地中强制

吸取生命之泉的能量，并且将她们压缩精制，成为一种可以直接利用的能源来使用。这样做的结果就是得到了一种看起来几乎取之不尽用之不竭且相当干净的能量来源，但是同时也造成了一种情况，那就是这种经过了压缩精制的生命之泉能源，实际上仅仅是将生命之泉中精神能源的部分提炼了出来，而将灵魂部分作为残渣给放弃(因为这部分不能作为能源使用）。因此这种精制过的生命之泉是不能重新回到星球参与循环的，因为它没有灵魂,成了一种普通的能源了。继续这样下去的话，最终的结果就是星球灵魂的枯竭，而在星球上的生物也因为得不到足够的灵魂补充而逐渐灭绝。

当然，被浓缩精制过的生命之泉还是生命能源，因此当它注入一个生命的体内的时候，该生命就会获得比之前更多的生命能源，这样的话这个生命体的生命活力就会比其他的生命强，相当于是在轮回过程中得到了比其他相同的生命更多的生命能源，也就是说如果在适量的情况下，这种方法是能够确实地提高一个人的生命活性。这种提高了的生命活性体现在人类身上，就是体力、判断力和生命力的顽强性的提高上面。基于这种理论，因此神罗的战士都注射了魔晃能源，通过这种方法来强制性提高他们的体能，以达到超级战士的目的。

因为战士制造的成功（至少在大多数战士身上并没有出现不良反应），因此神罗研究部分就做出了加大魔晃剂量的研究，准备以这种方式来培养也许比战士更强大的战士，但是人类本身的身体结构强度有限，突然接受外界的额外能量很容易造成组织器官的损毁，只有本身体质很好的人才能承受这样的试验，因此只有有资格成为战士的强者才能得到这样的机会。但毕竟能够成为战士的人在少数，对于神罗来讲这些是远远不够的，因此他们就开始了对普通人进行魔晃培养的



实验，试验的方法并非是直接注射，而是通过将他们暴露在高强度的魔晃之下，让他们自己的身体去慢慢地吸收魔晃能源，通过这样逐步适应的方法来避免因不能承受魔晃能源而造成的身体损伤。但因为人类本身身体结构的脆弱，暴露在高强度的魔晃之下一样会造成肌体的不适，因此这些人类几乎无一幸免地产生了变异，而且由于魔晃的存在导致这些变异相当的迅速（毕竟魔晃还是生命能源，对于变异体来说相当于是提供他们变异的催化剂）。但是人类本身脆弱的身体结构不能适应这样激烈的变异，因此在变异过程中会带来难以忍受的痛苦，而他们的精神在这样肉体的痛苦之下就产生了混乱，最终要么心智被痛苦所摧毁，成为植物人一样的存在（就是所谓的深度魔晃中毒症），要么就变成只知道杀戮和破坏的怪物。这也就是尼布尔海姆事件的开端。



※14 武器 Weapon

当星球陷入危机时出现的5只巨大怪物,为了世界的再生而将旧世界的一切破坏殆尽归还于无。2000年前，陨石带着杰诺娃降临到这个星球上，感受到威胁的星球为了消灭杰诺娃制造了武器。与此同时，塞特拉人将杰诺娃消灭，威胁消除，于是武器进入了长眠。之后，陨石发动，星球再度陷入危机，武器苏醒并开始到处破坏。武器的存在也可以看成是星球因害怕自身灭亡而导致的失控行为。

这5只武器分别适应不同的地形并按照宝石的名字来命名：

空中的创世武器——Ultimate Weapon
陆上的钻石武器——Diamond Weapon
水中的蓝宝石武器——Sapphire Weapon
深海的绿宝石武器——Emerald Weapon
沙漠的红宝石武器——Ruby Weapon

银色天空

银色的天空 没有尽头
就像这不断降下的热度一样
在短暂的季节中 纵横驰骋
如雨水落在我们的身上……

——摘自动画版《银魂》OP3《银色天空》





大约在半年前，经由同事的推荐，动画版《银魂》走进了笔者的视线。最初只是听说这部动画是难得一见的搞笑作品，但是从头看过几集之后，才发现这个动画的世界观其实并非像《KERORO军曹》等恶搞系列一样夸张。

就像这部作品里所有人物的姓名设定一样，《银魂》的世界取材于幕末，但是所有的东西都和历史有很大不同。假如江户时代没有因为明治维新而终结的话，那么日本会是什么样子呢？看多了《浪客剑心》之类作品的人们大概想象不到，一个沦陷的国家竟然会成为一连串爆笑活剧上演的舞台。

根据本作名义上的2号男主角志村新八的介绍，“武士之国”在抵抗外来入侵失败之后变成了半殖民地，入侵这里的“天人”（外星人）成为掌握实权的统治者，由天人带来的高度发达的科技文明使日本的社会进入高速发展的时代，虽然人们脚下的国土已经到处打上了半殖民地的印记，但是现代化的生活倒也没有让大家感觉日子过不下去。相反地，由于对外开放，这个国家的社会得到了前所未有的发展，人们



提前100多年过上了现在的生活。我们的主人公和他的同伴们，就是这个现代化的“江户”歌舞伎町的居民。

和所有现代化的国家一样，日本的社会在突然发展之后出现了许多问题。对于一个被外来势力控制的半殖民地来说，这些问题就更加棘手。金钱社会带来了无法抑制的欲望，人们的心灵受到无形的侵蚀；控制幕府的天人与奸商、宇宙海盗勾结，把老百姓的利益视同草芥。一些天人在地球飞扬跋扈，随意欺凌弱小的平民百姓。虽然江户在开国之后繁华依旧，但是人们的生活并不幸福。这样的生活，能够永久地持续下去吗？

记得那句话怎么说来着，哪里有压迫，哪里就有反抗。自从天人入侵之后，日本本土武士阶层中的民族主义者们以“尊王攘夷”为口号，与入侵的天人展开了长达十余年的抗争。虽然这些人的爱国之心与武艺都令人钦佩，但是在坚船利炮面前，武士的刀再怎么锋利也显得微不足道。幕府本身就是一个傀儡，在天人的压力下，“废刀令”的颁布使武士们失去了唯一引以为傲的刀剑，针对天人的反抗也日渐没落。但是事态并没有像预计中一样平息，失去了合法配剑权的武士们，采取了更加极端的斗争手段。象征着天人统治的“航空总站”成为反对



幕府的“攘夷志士”们袭击的目标，这些激进人物则被幕府和天人视为恐怖分子。为了肃清这些破坏自己统治的人，幕府成立了针对这些志士的特别警察组织“真选组”。从此之后，江户城中开始弥漫着血雨腥风的气味……

等等，这不是一部搞笑的作品吗？为什么开场却如此沉重？忘记和大家说了，在这样的环境下，依旧有一位坚持自己处世原则的“最后的武士”。他高傲，但是宅心仁厚；他谦虚，但是受万人景仰。他能够把武士的灵魂之剑表现得出神入化，他能够只依靠热血的力量，凭借一把木刀就可以斩断一切阻拦在面前的东西。他究竟是神仙的化身，还是地狱来的使者？……当然了，他不是那个什么芬周啦。（某编：你给我小心一点，要是再在这里出现《食神》的桥段的话……）

没错，就是这个曾经在攘夷战争中号称“白夜叉”的银发武士，虽然已经不碰真剑好多年，而且目前只是个身无分文的家伙，血糖高到马上就要糖尿病发却还天天吃甜食，有钱去小店喝酒却没钱交房租外带拖欠手下工资、整天一副吊儿郎当天然卷毛死鱼眼的样子，但是这些都不影响他成为这个故事的主人公。因为“颠覆传统”正是《银魂》的亮点所在。



正如前面所说，《银魂》的主人公坂田银时就是这么一个以现代社会标准衡量的话怎么看都是一个“人中小白、马中废柴”的家伙。如果说他的原型是绯村剑心的话估计这里有一票剑心fans们要拿板砖拍过来了，但是漫画原作者在接受采访的时候确实是这么说的。因为空知大猩猩本人说这部漫画要反映的就是一个“另类的幕末时代”。银时和剑心都曾经是杀人无数的志士，都随着战争的结束销声匿迹，都在隐居之后信守“不再杀人”的誓言（银时的誓言是“尽可能地不再杀死敌人”），都放



弃了杀人的武器，银时的木刀比起剑心的逆刃刀更显得“和平”许多（让人哭笑不得的是，这把木刀还是通过网络购物买来的）。

一个从战乱中回归沉寂的男人，在背负了众多牺牲者的性命之后，隐居在纷乱的现代社会中。但是对于失去了刀的武士来说，商业社会就是一个吃人不吐骨头的无形巨口。昔日驰骋沙场令敌人心惊胆战的白夜叉变成了衣食无着的穷浪人，如果不是碰到登势婆婆带着馒头给亡夫上供的话，这位传说中的英雄估计已经在某个无名的冬日饿死在荒郊野外的坟场里了。虽然他向帮助自己的登势婆婆保证在今后代替死去的老爷子保护她，但是实际上只是找了个借口住在登势家的二楼并且长期拖欠房租不交而已。为了尽量不成为登势婆婆的累赘（尽管这个“尽量”有时候都很难做到），他在自己的住所外面挂了一块“万事屋阿银”的牌子，开始经营“有什么做什么”的没本买卖，我们看到的故事，就是从阿银成为“万事屋”之后开始的。这个平时自己养活自己都成问题的男人，居然凭着自己作为一个落魄武士的魅力吸引了两个自己送上门的部下（外带一只体形巨硕的大狗），开始了充满传奇色彩的幸福（？）生活。

实际上，真正为经营万事屋吃苦卖命最多的，是能力最弱、性格最衰的眼镜男志村新八。别的不说，银时整天做事不着调，不是喝酒打钢珠就是拿口袋里不多的零钱买JUMP看；神乐和定春除了破坏基本上帮不了什么有用的忙，而且她（它）们俩的伙食费就要占掉万事屋开销的一多半。苦命的新八在经历了父母双亡、家中道场衰败、打工端盘子被人欺负、姐姐险些被逼良为○等悲惨事件之后，又沦为万事屋的义务劳动跑腿男，不但一分钱工资拿不到，而且还要接受银时、神乐、定春和暴力老姐的N重折磨。尽管如此，这位纯情少年依旧保持着乐观与忧患并重的生活态度，并且一直作为偶像歌星寺门通fans组织“寺门通亲卫队”的队长而活跃在偶像OTAKU的行列里。万事屋少得可怜的运营资金也都是靠着他的掌管才能够维持下来，要不然估计这个皮包公司早就倒闭了。这么长时间以来，新八真算得上没有功劳也有苦劳，没有苦劳也有疲劳的无名英雄。可惜他最大的特点就是没有特点，从漫画角色里看的话属于掉进人堆就找不出来的大众脸一个。所以这个存在感超低的家伙也只好算是“无名”英雄了。



作为战斗民族的后裔，神乐继承了夜兔族的各种优点（以及缺点），除了娇小可爱皮肤白皙超级怪力不死之身无底胃袋头脑简单做事不计后果之外，神乐只是一个普通的女孩子。和其他同龄人一样，她也是天性爱玩的，所以在歌舞伎町的淘气小孩中，她也有着“女王”的称号。尽管她的腹黑与毒舌指数在《银魂》里算是S级的，但是她的本性并不坏。而且她还时不时表现出强烈的母性气息，万事屋门口发现长相疑似阿银私生子的婴儿的时候，她自作主张地承担起做母亲的义务，还抢着要给孩子喂奶（当然是用奶瓶了-_-）；在银时被消防队错当纵火犯抓走之后，她在领人时还不忘以母亲的口吻把银时连骂带扁地收拾了一顿。从这些表现来看，神乐在将来成长为一个伟大女

性的可能性是很大的。不过现在她还只是个贪玩的孩子，我们还是对她的缺点包容一下吧。

《银魂》里的人物众多，性格鲜明，在改编成动画之后更是深受欢迎。漫画原著本身就已经很无厘头了，SUNRISE在制作动画的时候采取了更加不按牌理出牌的措施，除了在改编的时候追加大量的原创恶搞桥段之外，还在动画制作本身上做了不少手脚。比方说一集动画放完之后发现时间还没到就再放一点下集的开头、动画开始之后10多分钟才想起来放OP等等，最缺德的一次是在第47话的时候用了整整3分多钟播放阿银被鬼压床的静止画面，只让声优用心理独白来维持剧情，原来是因为动画制作人员都去温泉旅游，为了省事就安排这集让阿银保持鬼压床状态30分钟，好在这只是个玩笑，不然的话愤怒的观众们可能已经把电视台给砸了。至于像什么“雄蕊雌蕊”之类让人哭笑不得的剧情基本上已经是家常便饭了，如果你喜欢这部作品的话，那你还是继续忍耐下去，一边笑一边骂一边期待今后的故事才是硬道理。

《银魂》这么卖座的动画当然会出游戏版了。在2006年9月和12月，《银魂 万事屋大骚动》和《银时VS土方 歌舞伎町银玉争夺战》在DS上发售，这两部作品本着原著的搞笑风格，让玩家们可以在游戏世界里继续开心的旅行。另外JUMP的《究级全明星大乱斗》中也收录了万事屋的角色，当神乐遇到贝吉塔的时候，传说中的赛亚人英雄会对她说“你也是战斗民族的人”，看到这一幕的玩家们不禁会哑然失笑。本来夜兔族的原形就是赛亚人嘛。

将于8月30日发售的PS2版《银魂》的副标题是《和阿银在一起！我的歌舞伎町日记》。主人公需要扮演一位失去记忆的少年，在江户城中与《银魂》的人物相遇。玩家可以选择加入万事屋（估计会代替新八成为新的跑腿苦力），或者投身真选组的队伍（不会跟山崎一起打羽毛球吧？）。这部游戏借助PS2的载体收录了大量语音，玩家在游戏的时候感觉就像看动画一样。各种恶搞的剧情当然是不能少的，比方说加入真选组之后，主人公就会在屯所发现一个神秘的笔记本，后来听人说这是写上名字就能咒死人的“NOTE DEATH”（汗），而什么都不知道的近藤已经把自己的名字写上去了(大汗）。究竟怎么办才好呢……？看来这个游戏世界里的银魂还是别有一番风味的嘛。



预计今年冬季发售的Wii版的《银魂 万事屋Tube》从名称看就知道是对视频网站Youtube的恶搞。这个游戏相对来说就比较简单，玩家通过使用遥控器对画面进行操作就可以引发不同的剧情，从头到尾更像是看一部动画。这也是第一次实现3D化的《银魂》，卡通渲染的人物通过即时演算可以做出更多动作，但是画面比2D还是有一点差距的，这不得不说是一点小小的遗憾。



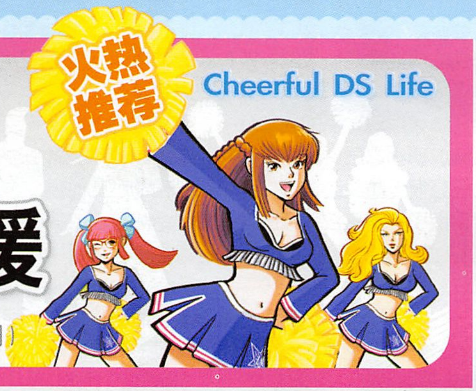
在这个娱乐快餐化的时代，无厘头的恶搞有时候能够让人们在得到放松的同时会心一笑。虽然《银魂》的主题基调是夸张、搞笑的，但是严肃的主线剧情依旧是有的。在经历过《阿银失忆篇》、《星海坊主篇》和《红樱篇》的洗礼之后，喜欢这部动画的玩家对于漫画原作也会产生浓厚的兴趣。最近一段时间《芙蓉篇》已经在播映了，还没有看过这部动画的朋友们千万不要错过啊！

NDS的生活应援

Cheerful DS Life

火热推荐

（丰 富 你 的 DS 空 间）



RPG 角色扮演		
	游戏名	最终幻想 水晶编年史 命运之轮
	厂 商	Square Enix
	发售日及其它资料	●2007.08.23 ●1人用 ●5040日元●1024Mbit

幻想水晶名作降临

游戏在正式发售之前，曾经多次放出游戏视频，每放出一次游戏视频都带给大家巨大的震撼，游戏由RPG类型改为ARPG类型，并且融合了许多的全新原创要素，开场时的华丽CG已经完全超越了曾经震撼人心的FF3NDS重制版。游戏整体变得更像是一个ARC作品，在偌大的地图中，解开各种谜题，寻找各种线索，消灭各种敌人，当达到一定程度的时候就会进行一场极具魄力的BOSS战。



需要水晶才能够使用强大的魔法



→高素质的游戏画面表现，让游戏呈现出更加高的水平，华丽的开场CG也是吸引眼球的武器。

如果想要使用魔法就需要水晶。王族全部都拥有控制水晶的能力，科尔卡王最爱的女儿迪迪欧也是其中之一，迪迪欧内心十分善良，偶尔也会给父王出出主意，虽然年幼却很聪颖。迪迪欧拥有一场强大的力量。就因为她具有这种力量，所以她才会被囚禁在红色水晶中！而且她还知道一些所不为人知的秘密，正是因为这样主人公才会邀请她加入队伍，但是是否会成功说出这个内心善良的女孩呢？

各种种族所不同的特性

游戏中还拥有多种种族，库拉瓦特族最擅长的是用剑发动强力的攻击。点击自己想要攻击的敌人，就可以飞跃障碍移动到敌人面前，用剑还可以使出威力无比的连续技巧。

里尔迪族擅长的是用神壶制作魔石的炼金。神壶除了旋转之外，还可以为其他玩家提供帮助。

幽酷族可以使用魔石发动强力魔法——魔法墙。只需要用触摸笔从魔石画一条线出来，就可以将敌人包围在火焰的墙壁中。



↑多人联机对战的时候更是充满了乐趣。

AVG 法庭冒险	
游戏名	逆转裁判3
厂　商	CAPCOM
发售日及其它资料	●2007.08.23 ●1人用 ●19.90英镑 ●256Mb



再次品味那份感动

《逆转裁判》系列在GBA时代创造了低成本游戏的神话。这阵热潮一直延续到DS上，随着《复苏的逆转》与《逆转裁判4》的发售，这个系列在DS上依旧保持了很高的人气。另外美版的《逆转裁判》的发售也是这个系列的名声遍布海外之后的结果。和2代一样，《逆转裁判》3代也推出了DS版，海外版将在9月份发售。这次所推出的《逆转裁判3，会有怎么样的惊喜等着我们?

法庭战斗的最高峰热血感动回归!



↑游戏同样是双语版，可以满足不同人的需要。

《逆转裁判3》是系列中评价最高的一部作品。GBA版以5章的超长内容和感人至深的剧情打动了无数玩家。更重要的是，3代的剧本把前两部的章节连在一起，使之成为一个完整的故事。经过3年的时间，成步堂龙一从一个靠运气胜诉的小律师成长为千寻的继承者，在玩家心目中树立了不可磨灭的形象。《逆转裁判》系列的3部作品终于在DS上补完成功，而且日版的价格是Best Price的廉价版，非常厚道。这也算是在DS大行其道的今天圆了众多玩家的一个心愿吧。

大声喊出“异议”，带给玩家最为热血的法庭



在3代新出的人物中，最注目的当然是逆转系列第一恶女千奈美和咖啡男戈多检察官了。戈多这个人物也是逆转系列里给人们留下印象最深的人物之一。在英文版中，他的名字和日版相同，都是Godot。这也印证了日版的“ゴドー”翻译成“戈多”是完全正确的。Godot这个名字来自法语，是著名戏剧家贝克特的《等待戈多》(Waiting for Godot)里那个一直被等待但是始终没有出现的人的名字。这个名字使他周围充满了神秘感，而且与游戏里的关键地点“吾童川”是谐音，玩家们在熟悉了剧情之后，就会明白这个名字里隐含的意义了。

《逆转裁判3》在玩家心目中的地位已经无须赘述了。虽然这次的移植并没有追加什么新的内容，但是原先的5章加上DS的操作方式已经把这个游戏的完成度做到极致了。如果你只玩过DS版的1代和2代，那么这一作是非玩不可的。以前熟悉这一作的老玩家也不妨重新回顾一下过去这部作品带给大家的感动。如果担心语言障碍的话，可以选择英文的版本，体会另外一种文化氛围内的逆转魅力。当然了，国内的逆转爱好者们一定会期待这个游戏的汉化版本的出现的。

封神榜

为了让更多读者有机会参加封神榜，现征集各新老游戏的稿件，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

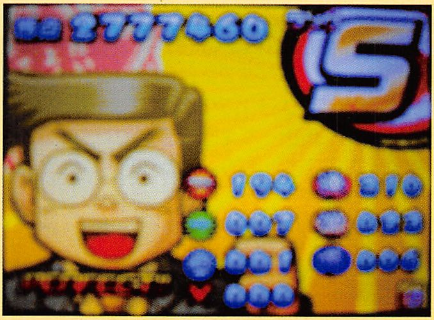
邮箱地址：pg@vgame.cn

《应援团2》华丽难度无圈模式全S级最高分挑战

挑战者：黄家骏

无圈模式是《应援团2》新增的一个模式，在这个模式里没有逐渐缩小的圆圈，个人觉得华丽难度是这个模式中最简单的，判断点下去的时机只需要在点消失后下笔即可，下面就慢慢欣赏我华丽的S级成绩吧！

1、全力少年：本关是第一关，没什么难度，节奏很容易掌握，歌曲也很好听，注意第三段开始的5点不要点偏了。我的成绩：2777460 其中194个300、7个100、1个50。



2、リルラ リルハ：个人觉得本关的节奏很难掌握，只能以点消失来判断了，复数的点记住要连续点出300。不然“激”太少就不能“S”了。我的成绩：3324825 其中218个300、21个100、2个50。

3、贈る言叶：这关也不难，只要注意第一和第三段，最后虽然节奏一样但点的次数是不同的。我的成绩：2207790 其中151个300、7个100、1个50。

4、POP STAR：这关也比较容易（只不过本人因为状态问题在刚开始连续点出100，要命的还点出两个50！）第一段中间改变拍子时有几点没有人声，也是以点消失来判断，后面的很简单，就不多说了。我的成绩：3453195 其中215个300、10个100、2个50。

5、Go my way：复数点击间隔比较长的一关，掌握好节奏，不要急，难点在于第二、三段，拖完一个“U”形后点三下，尽量多点出300，再不行可以参照第四段，因为在第四段那三点是分开的。我的成绩：4690905 其中222个300、14个100。



6、ジュリアに伤心：这关设计得比较狡猾，经常让人以为点完后又突然要拖几下或者转，注意第二段开头速度比较快，点阵也很密集，很容易被秒掉，有点一代最终关的味道，这段结束后的转盘很容易转满，最好多转几圈。我的成绩：4690905其中236个300、10个100。

7、VISTA：这关点的分布比较不规范，注意第四段结尾有些是要拖的，点的话只能得50。我的成绩：3351060 其中201个300、11个100。

8、少年ハート：本人最喜欢的一关，这关的节奏很难掌握，不能听人声来点，推荐戴上耳机来玩这关，这样可以分清歌曲的层次，很容易就能打出300。难点在第四段开头，那里简直可以说是另一首歌的节奏，戴耳机也没办法掌握的，这里有一个方法：每小节第一下先以点消失来判断，再观察每一点的距离掌握拍子的变化，300分就不在话下了。我的成绩：4276500 其中255个300、22个100。

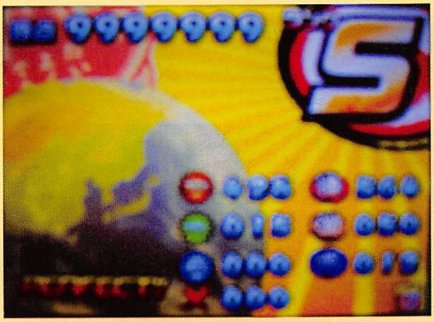


顾平	路漫漫其修远兮，吾将上下而求机。
读者资料	男，18岁，江苏省南通市小海中学高二（5）班，226015

9、气分上々↑↑：虽然这关的速度比较快，但是跟着人声点基本没问题，没什么要注意的地方，轻松就能获得S级。我的成绩：3994260 其中258个300、19个100、1个50。（转那时手酸转出来的……）

10、バンビーナ：我觉得最难的一关，歌难听不说，还一直都打不出S级，只能背版了，经过几次重复挑战后，打出3231465 其中227个300、17个100。

11、BANG!BANG!バカンス：打这关时我越打越想笑，如果让这个作家来你们这当小编会怎样……开个玩笑，这关难点在高潮部分，点分布得很散，要点准了。我的成绩：4332330 其中244个300、15个100。



12、Believe：前几期已经有挑战者说过，这关第一段不能拿太多100，不然过场剧情会得一个大叉，其实没那么严重，只是气合槽降到红色部分，最后还是会补回来的，只是不跳舞罢了，后面不会出现这种情况，但为了完美，我第一段全打出300。我的成绩：4440510 其中225个300、20个100。

13、族：这关速度很快，难点在第一段最后和第二段开头没有人声的部分，靠听伴奏掌握节奏，建议戴上耳机，可以轻松掌握各部分节奏。我的成绩：5338260 其中273个300、26个100、1个50。

14、ミュージック アウー：这关刚开始第一点要以点消失来判断时机，点出300的话只要节奏对了，后面可以连续点出300，第三段最简单，最好全部打出300。我的成绩：3974040，其中248个300、12个100。

15、COUNTDOWN：屏幕杀手的称号非本关莫属，速度那不是一般的快啊！难点在第一段和最后转之前的连点，最好在第二段最后的转盘那里多转几圈，那么在第一段打出太多100也没关系。我的成绩：155个300、14个100。

16、世界はそれを爱と呼ぶんだぜ：打这关时经常会手酸，加上无圈模式只能凭节奏感了，



别想用之前说的以点消失来判断，那只能给你一个叉，转盘只要转够圈数就行了，要不然你的手骨折了可别来找我，难点在第三段开头，很难连续打出300，要多加练习。我的成绩 9999999 其中428个300、15个100。

17、MONKEY MAGIC：本关难点在第三段，掌握好节奏，不要快了。还有就是“MONKEY MAGIC”歌词部分的点法，每一段都不一样，之前已经有挑战者提到过了。我的成绩：2821860 其中190个300、17个100。

18、CLAMOROUS SKY：这关是我觉得最容易的一关，节奏都是重复高潮部分，第一和第三段都很简单，全300不是问题。我的成绩：4039035 其中197个300、4个100。

19、サムライブルー：本关速度也很快，因为是华丽难度，判断的时间少了很多，完全靠反应，转盘也是只要转够就行了，不然你会因为手酸而点不准之后的点。我的成绩，6383265 其中345个300、21个100。



挑战到这里就结束了，图截得不是很清楚，分数还能看得清楚，将就一下吧。希望高手们打出更高的记录，我也想和喜欢《应援团》这个游戏的玩家交个朋友，不过本人家里没上网，可以来信至“广东省广州市天河区棠德南路337号203房”（邮编：510665）。最后祝PG越办越好。

任卫君	要出国了，不知国外有下rom的网站么！
读者资料	女，25岁，河北承德市统计局城调队，067000

COOLEST GADGETS

掌上周边街

这次为大家介绍的产品是由台湾乐购所提供的两款PSP专用主机保护套，这两款保护套都有着各自不同的风格，这款产品在国内市场上比较常见，都是十分热卖的商品，希望这次的简单评测会对想购买的玩家有所帮助。

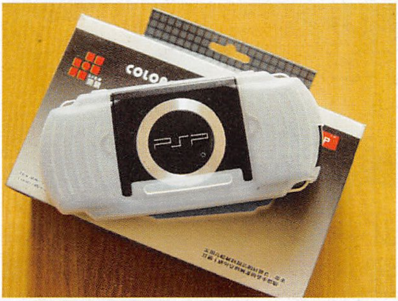
PSP彩色硅胶套

由台湾乐购所推出的产品，它的作用一样是为了保护您的PSP主机，这款产品采用了高档材料制造的硅胶套，为您带来舒适的手感与安心呵护的双重感受，这款保护套，与上面那款的功能基本相同，都是为了全面保护PSP主机而制作。

- 厂商：台湾乐购
- 颜色：乳白色
- 价格：市场参考价格18元







↑这种保护套的颜色与钢琴黑搭配起来不太协调，比较适合白色的主机。

套上这款PSP彩色硅胶套之后，所有的按键以及相关的操作都不会受到影响。而且拿在手里硅胶感十足，它可以全面地保护您的PSP主机不受到伤害，这种类型的产品在国内市场十分常见，由台湾乐购所推出的这款PSP硅胶套在一些构造上与其它产品不同。它很好地将所有PSP可用的按键位置全部留出，不过唯一有些缺陷的地方就是UMD盘仓的弹出部分，使用UMD盘仓开关的时候不能很好地将其一次性的打开，还需要用手在边缘处拨弄一下。



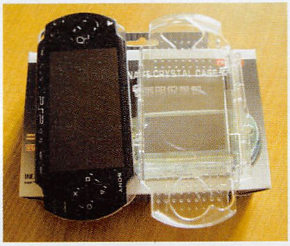
对于HOME等一些细小按键的地方，全部采用的是硅胶软按键，按下去很舒服，能够很好地完成平时所需的操作，PSP手柄拖的位置，采用了防滑设计能够有效地防止汗手玩家出汗的问题，拿在手中不易掉落，十分地优秀。不过这款产品在外形上的设计稍有些不足，将它套上会稍有失去PSP本身高贵的质感，不过为了保护自己心爱的PSP主机我们还是十分推荐使用这款产品的。

PSP透明保护套

●厂商：台湾乐购　●颜色：白色
●价格：市场参考价格28元

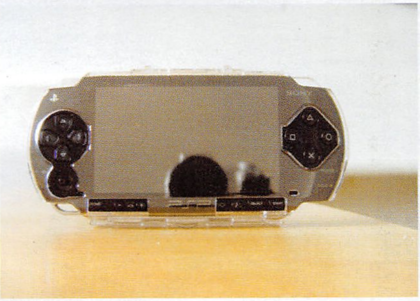
同样是由台湾乐购所推出的PSP专用保护套，这款产品采用的是聚炭酸脂材料制造，全面保护PSP主机，它将PSP所有需要应用到按键全部露出，即使装上保护套后所有的按键以及相关的操作都不会受到影响。而且拿到手里十分有质感，它可以全面地保护您的PSP主机不受到伤害，虽然这种类型的产品十分常见，但是由台湾乐购所推出的这款PSP透明保护套却在一些构造上与其它同类产品不同。国内所推出的同类产品中，在PSP底端的home按键那一栏同样有保护设备，有些时候按下去会很难按到，而由台湾乐购所推出的这款产品，却在底端采用了镂空设计，将这些功能键的位置留了出来，可以很方便地按到这些按键。











这款PSP透明保护套拿在手里并不会有异样的感觉反而觉得很舒服，握在手里十分有掌握感，这点制作的十分优秀。此外这个产品另外一个功能就是更为贴心的电影支架功能，电影支架的倾斜度可以自由调节，让玩家获得最佳的观看角度。





电影支架就是位于透明保护套后面UMD仓的位置，想要观看电影的时候将其打开，并且靠在一些物体上，就可以将PSP竖起来，在自制电影如此流行的今天，可以让玩家们更加舒服地欣赏自己喜欢的电影。

由于采用了聚碳酸酯材料制造，所以这款产品的透明度非常地好，完全不用担心观赏效果，而且玩家还可以在透明保护套上面任意的改动，可以将自己的PSP打造成充满个性的主机。

总体来说这是一款相当不错的PSP周边产品，唯一的缺点就是套上它之后PSP会稍微显得沉重，但是对于那些汗手以及容易弄脏PSP的玩家来说实在是一款不可多得的产品。



重温旧梦

GBA烧录卡ELink评测

今天出现在我们面前的是一款完全可以让你“重温旧梦”的GBA烧录卡，它的出现，填补了目前GBA烧录卡市场的空白，要知道目前的GBA市场容量还是很大的，毕竟它的出货量目前是NDSL无法比的，所以厂商推出这样一款烧录卡的目的应该是比较简单的，他们不愿意在热火朝天的NDS烧录卡市场和别家厂商竞争，把精力放到GBA烧录卡上面，将这个市场的最后一份潜力挖掘出来。而我们认为，推出这样的产品，虽然不能满足NDS游戏的需求，但是对于体验那几千个曾经给我们带来欢乐的GBA游戏来讲，这种售价并不高的产品是很有意义的。不管你是从GBA时代走过来，或者是NDS新手，那么都可以关注一下这样一款实用的产品。

包装设计：好东西就要和好友分享

击凸、过UV、压纹胶膜……拿着ELINK包装的时候，一股iPod nano的感觉迎面扑来。ELINK的包装非常高档，在目前烧录卡包装中属于最高水平。虽然是纸盒，但是表面使用了压纹胶膜，看起来硬纸有了纹理效果，摸着也有不错的手感。包装上银色ELINK字样很漂亮，设计者故意把E字反写，看起来很像“3”字，于是我们干脆叫它“3LINK”……

ELINK卡的外包装非常简洁，使用里外两层包装设计也和iPod nano如出一辙。外盒上的每个面都印有ELINK的LOGO，只有包装正反两个大面上印有ELINK卡的图案，侧面内盒标有烧录卡的容量。没有多余的图案和文字，所以黑色包装盒显得很酷。包装正反面的ELINK卡图案使用了过UV技术处理，从侧面看就好像贴上去了一层塑料，摸起来也像塑料一样光滑。ELINK字样摸起来是凹进去的，说明这些文字是“击凸”技术处理出来的。这些细节的处理使包装盒非常高档。包装都这么一丝不苟，本人对这个卡有了最直接的好感。



特性功能如下

1、GBA、GBASP、GBM、NDS、NDSL、iDS、iDSL多平台支持；

2、内置USB烧录，传输速度达140KB/s-200KB/s；

3、支持GBA游戏和NDS游戏联动功能；

4、金手指作弊功能；

5、SMS存档功能，支持32个以上的游戏存档；

6、任意位置添加替换游戏；

7、采用百万次名牌FLASH芯片，确保游戏高速运行，与原版无异；

8、超级省电/半透明游戏菜单/多语言界面/等等。

ELINK卡的包装实在太爽了，所以才用了这么长的篇幅描写。看到卡的功能介绍，本人已经迫不及待地想要试用了。下面就让我们取出卡，看看ELINK卡的庐山真面目吧！



主体外观：带USB口的GBA卡

将塑盒从包装里拿出，里面有这些东西：512Mb ELINK卡一张、USB线一根、驱动和烧录软件光盘一张、说明书一张。由于我们拿到的是ELINK官方寄过来的测试卡，所以说明书非常简单，只是关于样品说明的一张纸，并不是正式产品的说明书。

ELINK卡的外形和GBA卡一样，最大的不同是卡的顶端右侧有一个特殊的USB接口，比Mini USB口还要小一些。透明的外壳本人也非常喜欢，从正面可以看到里面有一个大大的纽扣电池。由于外形是GBA卡大小，所以插在NDSL、iDSL上肯定会凸出一截。估计这点对大多数玩家会感觉不爽。

烧录方式：不用烧录器的GBA烧录卡

ELINK的安装方式是这样的：把ELINK烧录卡插到主机上（前面说了它所支持的主机，本次测试使用iDSL），然后用附带的USB线插入ELINK卡的USB接口，再插入PC的USB接口。打开iDSL进入GBA游戏，此时ELINK卡的内置USB烧录器就开始工作了，在PC上会发现新USB硬件，安装光盘里的驱动，然后把烧录软件一起安装好，就完成了驱动安装工作。



这个卡的用法肯定比现在流行的AK、R4、G6麻烦，但是比曾经的GBA烧录卡要方便得多。

当然，如果你用过NCard，会发现这两者的使用方式比较相似，都是不用读卡器，直接使用USB线烧录。

ELINK的烧录方式：像前面那样连接好硬件设备，在PC上运行ELINK烧录软件，会看到这个界面。

窗口中间的“游戏名”是ELINK卡里面已经烧录的游戏，“大小”是每个游戏的容量。下面的“占用空间”是游戏占用的空间，“可用空间”是卡内的剩余空间。注意这些数据，了解卡的剩余空间对于烧录多个游戏是有必要的。

这是“添加文件”界面，点击主菜单上的“添加文件”按钮出现。支持添加的文件类型包括GBA、NES和ZIP压缩文件。也就是说ELINK卡除了支持GBA游戏，还支持FC游戏(NES格式)。

在某个游戏上点击鼠标右键，弹出设置菜单。出现下列功能：

属性：内测卡带暂未开启。

金手指：内测卡带暂未开启。

替换其他游戏：将所有游戏用别的游戏替换掉。

烧录SMS到卡带：将存档文件(.SAV)导入ELINK卡。

删除末尾：删除ELINK卡中的最后一个游戏。

添加：添加游戏rom。

全部删除：删除ELINK卡中所有游戏。

备份卡带所有SMS：将游戏存档备份到PC。(默认文件夹为：X:\Program Files\ELINK\SMS)

由于测试的是内测版本，一些功能还没有开启。如上所列，其他功能都能正常使用。烧录GBA游戏的方法有点特殊，比如一次烧录了3个游戏。烧录完成后，这3个游戏按照顺序显示在菜单中。如果玩腻了第一个游戏，想把它用别的游戏替换掉，只能用“替换其他游戏”功能实现，而不能直接删掉它。如果要把第三个游戏替换掉，可以用这个功能实现，也可以直接删掉第三个游戏，然后再添加其他游戏rom进行烧录。GBA游戏的烧录方式决定了要删除已经烧录的游戏，必须从最后一个往前逐个删除，而不能直接删除前面或者中间的游戏rom。不过有了“替换其他游戏”功能，将前面的游戏替换成其他游戏就方便多了，否则需要全部删掉重新烧录。这和曾经的多数GBA烧录卡是一样的，但是当时可没有这么方便的功能。

注意！添加游戏或者删除游戏等操作，都要点击“开始烧录”进行保存。否则断开后操作无效。

烧录速度：仿佛回到了GBA时代

下面测试一下烧录速度。由于之前已经从包装上看到了特性说明：“内置USB烧录，传输速度达140KB/s-200KB/s”，所以我已经做好了心理准备。测试了两次，分别烧录了若干小游戏和2个256Mb的游戏。测试结果如下：

小游戏烧录时间测试

烧录了《街霸2》、《魂斗罗EX》、《铁拳》、《街霸zero3》、《V拉力3》这几个游戏，容量总计为256Mb，烧录时间为3分54妙。

大游戏烧录时间测试

烧录《王国之心》、《模拟人生2》两个游戏，容量总计为506Mb，烧录时间为7分7妙。

烧录速度在170KB/s左右，由于本卡的容量是512Mb，所以用这个卡烧录总时间也就7分多钟。烧录时间很长，感觉仿佛回到了美好的GBA时代，每次烧录游戏都要看着时钟等上几分钟，然后才能开机玩游戏。对于没经历过那个时代的玩家，几分钟烧录一个GBA游戏可能很难理解。

速度和兼容性：完美，绝对完美！

由于GBA游戏众多，拿到的这个ELINK只有512Mb容量，所以不能一次烧录很多游戏进行测试。分别测试了大小不等的GBA游戏（下载地址：http://www.yyjoy.com），都能够正常游戏。无论是载入速度，还是游戏的运行速度都非常自然。《超级街头霸王IIX》这种考验芯片速度的游戏，在ELINK上运行的速度也是正常的，完全没有拖慢现象发生，并且这些游戏的存档也都正常。

文/Yyjoy.com 超纸马



Movie3 card zone

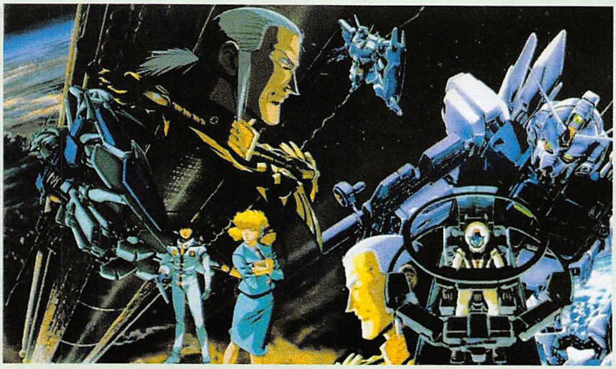
M3专区



8月上旬，Gbalpha官方主页上公布了上月的公司运营总结。我们也从内部的管理人员口中得到了高端产品M3DS Simply和G6 DS Real在国内市场一卡难求的真实原因：由于产能不足以及国际市场上电子产品的原材料价格疯涨，生产和运营成本都大大地提高，为了保证公司的持续发展和考虑前期成本回收的商品高利润追求，Gbalpha公司并没有在国内大面积的铺货，将商战的阵地转移到了国外。大家都知道，在国内价格在300元左右的烧录产品转手到国外出售后，往往身价会翻上一倍甚至更多，而国外市场的暑期档也是公司所不能忽视的，预计Gbalpha公司本年度暑期的销售策略会是“国内以培养和缓慢孕育品牌为主，主攻国外高端市场”。在7月期间，Gbalpha不但扩大了自己在日本生产和销售基地的投入，对于欧洲的新兴市场（德国、法国、西班牙、英国）也花费了很大的力气致力于销售网络的搭建，甚至不排除Gbalpha在欧洲设立直属公司或生产部门的可能，这样的做法将会极大地降低Gbalpha产品物流成本，并对当地的市场产生侵入性的影响。当然，前提是在合理合法的经营情况下保证公司的正常运作，这样的话，不少旅欧的留学生和当地的玩家们可就能以比较低廉的价格购买到心仪的烧录产品了。国内方面，Gbalpha公司发挥了自己知名品牌的优势，在几个核心城市扩大了人才招聘的规模，公司的技术部门、网络部门、销售服务部门都得到了切实的扩充，相信有目标有规划，并且重视人才的公司才会具有核心竞争力。消费者们对于该公司的M3和G6产品应当可以给予更多的关注度，虽然现在SLOT1的以上两款品牌烧录卡仍然无法方便地在各个电玩店中买到，但相信在生产规模平稳，产品出货量稳定后，大家就能顺利地入手了。



对于使用影音魔力盒观看动漫作品的玩家们需要注意了，在7月份公布了14套优秀的影片后，公司将在8月份减少推出影片的数量，原定公布的20部影片减少到10部，原因是公司将对人员进行调配，可能是从业务结构上做出一定的调整吧。虽然数量上减少了，但是影片的质量应当是毋庸置疑的，预定推出的10部影片为：《火影忍者》前191话+剧场版、《废弃公主》全24话、《复仇天使》全13话、《黑色天使(黑街二人组）》全26话、《全金属狂潮 I 》全24话、《全金属狂潮 II 》全12话+OVA、《全金属狂潮 III 》全13话+花絮、《哨声响起》全39话、《BECK摇滚新乐团》全26话以及《魔力女管家》这些人气动漫相信还是非常值得期待的！而7月31日，《不平衡抽签OVA》、《现视研》、《魔法战士李维》、《IGPX新格斗竞速大赛》、《机动战士高达0083》、《落语天女》、《BLOOD+》数部影片同时上网提供下载，拥有电影卡系列产品的玩家们不要错过了！



王莹亚	边角栏越来越缩水了。（某编：为了证明没有缩水，我再乱入一回）
读者资料	女，17岁，安徽省芜湖市三山区人民法院执行局，241000

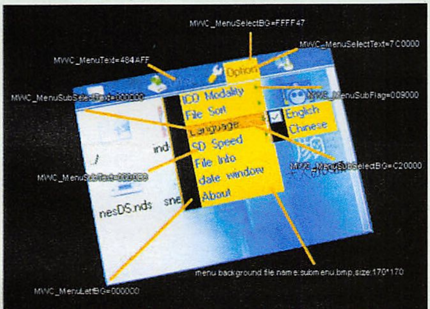
Super card zone

SC专区

进入8月SUPERCARD开发小组提高了自己在软件更新方面的效率，继7月中旬更新了运用于SUPERCARD DS one的V2.0 SP3内核后，8月4号，SUPERCARD公司又公布了新版的V2.0 SP4内核，没有想到官方在短短的半月时间内即更新了自己新拳头产品的软件系统。一种可能是公司加大了软件更新方面的投入，而另一种可能则是由于V2.0 SP3出现了部分BUG程序，导致部分ROM的兼容性缺失，以及DLDI补丁的运用不太尽人意，因此在第一时间内对SP3进行了修正，使用SUPERCARD DS one的朋友可以到NdsBBS或者官方主页上尽快下载新版内核，并解压文件，将scshell文件夹和MSFORSC.NDS放到TF卡的根目录即可。下边我们来看看新版的SP4内核究竟修正了哪些问题。

1、补丁库编号更新至1255 – 终极解谜游戏 – 数独（美版）；

2、增加了对自制软件复位菜单的功能（在设置时需选择“允许复位”），在使用过程中按下L+R+X+Y+A+B键可实现软复位；



以上DIY配置请修改SCSHELL目录下的SKIN.INI文件

3、增加了菜单界面的自定义设置，通过更改scshell/skin.ini的文件内容可实现个性化皮肤的DIY，菜单界面可更换背景图片，图片需要为设定为*.bmp文件，调整大小为170*170；

4、增加了对未刷机DS/DSL DOWNPLAY游戏的支持，增强了对一卡多机的支持（在设置时需选择“修正DOWNPLAY”）；

5、增加了对自制软件打DLDI补丁的功能（在设置时需选择“允许打补丁”）；

6、修正了1081 – 应援团2（日版）补丁模式不稳定的情况；

7、修正了1235 – 太鼓达人DS 以触摸来敲鼓！（日版）补丁模式对战死机的情况。

另外，官方对于可进行Downloadplay的部分ROM进行了测试，以下编号ROM测试完美，未出现异常状况0003、0013、0015、0022、0025、0029、0037、0056、0063、0073、0080、0108、0115、0118、0120、0147、0155、0160、0168、0195、0201、0210、0228、0241、0284、0292、0295、0302、0320、0323、0325、0333、0367、0368、0371、0431、0434、0442、0455、0459、0472、0479、0489、0491、0505、0509、0559、0571、0580、0588、0595、0623、0641、0647、0672、0674、0708、0785、0830、0836、0854、0872、0879、0916、0967、0978、0990、1007、1012、1013、1062、1068、1080、1117、1150、1154、1156。

注：数字编号对应游戏的具体名称可到NdsBBS论坛查看。

自制软件使用DLDI补丁方面，几款常用的自制软件均能正常运行了，DSOrgnize2.8 GBAX运行正常、SFC模拟器 SNEmeIDS v0.5 beta存档写入读取正常、MD模拟器PicoDriverDS 0.1.7写入读取正常、MSN软件beup live 0.3e运行正常，SUPERCARD DS one再更新了V2.0 SP4内核后拥有了很高的自制软件的兼容性。

另外对于SLOT2的SUPERCARD产品用户，SUPERCARD官方也提供了新版的V2.61 PC端转换软件，具体的更新信息为：

1、修正了部分游戏不能加金手指的错误，1260、1256、1240、1214、1183、1158、1110现在均能正常加上金手指功能了；

2、经V2.61转换的DS ROM存档均改为512K。

第二项设置在我们看来有些奇怪，除了SUPERCARD DS one的存档外，SC系之前基本使用的256K存档，如今这样的做法难道是为了赢合R4的512K存档，达到两款卡存档简单通用的目的吗？请大家关注后续的报道！

李亮	她生日快到了，请众小编祝她生日快乐吧！谢谢！（众编：迟到的祝福，抱歉）
读者资料	男，17岁，湖北省黄石市黄石二中高三（2）班，435000

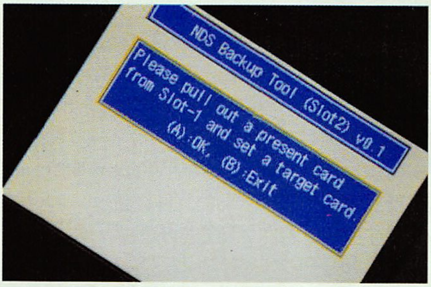
Ez flash zone

EZ专区

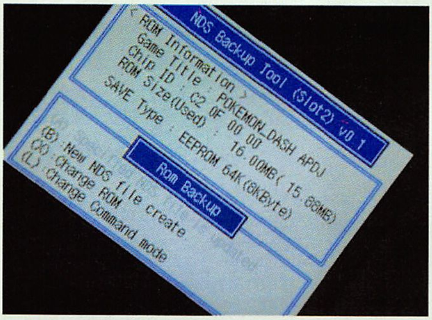
火辣辣的8月，火辣辣的市场，玩家们一定发现了一个奇怪的现象，8月初似乎任何烧录卡都难寻其踪，尤其是各个游戏店几乎都出现了烧录卡断货的现象。无论是主流的R4、SC、N-CARD、M3、EZ等品牌很难买到，连一些不知名品牌的烧录卡都在疯狂地涨价，这个势头甚至不亚于猪肉和方便面的涨价趋势了，其实涨价的根本原因与食品类生活品类似，由于近期电子元件的制造成本随着国际市场的水涨船高，部分国外巨头（如苹果电脑等）争相抢购原材料，导致了电子产品市场原材料供应严重不足，以至各家厂商都无法扩大自己的生产数量，同时还有烧录卡的国外市场异常火爆的原因，因此造成了大量Made in CHINA的产品流向了国外的市场，国内玩家很难在暑期购买合适的烧录产品这个情况。EZ Flash公司的产品同样遇到了这个问题。据内部人员透露，本月EZ公司的EZ flashⅣ、EZ flashⅤ、EZ三合一等产品虽然出货不少，但是大宗的产品均销往了海外。

不知是否是因为忙于海外的生意，EZ Flash公司近期一直没有推出有关该公司EZ系列烧录卡的软件更新，传说中的新版本EZ flashⅤ内核也一直没有在玩家面前亮相，而硬件方面，官方也没有过多的消息放出。虽然EZ flashⅣ、EZ flashⅤ和EZ三合一一直以来在ROM兼容性和其他辅助功能来说都还算有不错的表现，但毕竟还是有不完善的地方，厂家虽多次表示新内核和补丁会尽快与大家见面，但裹足不前的情况还是让朋友们有所担心。虽然没有官方的软件问世，但本月，国外一位网名为Rudolph的网友倒是为EZ开发出了一款非常有意思的软件。

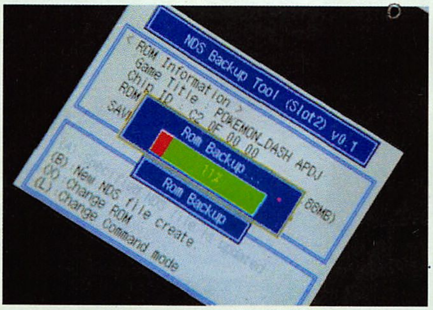
相信使用了EZ三合一的用户对于Rudolph的名字一定不会感到陌生。在没有EZ官方的技术指导下，Rudolph仅依靠官方提供的源码就独立开发了EZ 三合一的补丁软件EZ 3in1_ExpPack_Tool，使得EZ三合一能够配合其他品牌的SLOT1卡带使用，使三合一拥有了更多的消费者。而这次，Rudolph再次为玩家们带来了惊喜，他制作的NDS_Backup_Tool_Slot2这款软件，能够方便的在EZ系SLOT2产品上使用，并能顺利的DUMP 正版卡带，备份正版卡带的存档。有了这个软件，搭配一款SLOT2的烧录卡和一张正版卡带，玩家们便可以体验到伟大的DUMP组织是如何展开工作的了。下边我们一起来看看该软件是如何使用的吧！



▲首先大家可到NdsBBS下载NDS_Backup_Tool_Slot2这个软件，解压缩后将NDS_Backup_Tool_Slot2.BIN文件放入EZ flashⅣ或其他SLOT2的卡中，启动软件；



▲把正版卡带放入SLOT1，进入操作界面.会显示当前正版卡带的相关信息。



▲L/R键可切换模式，有备份卡带,备份存档,导入存档的选项，接下来按照提示就能DUMP卡带了。

该软件能让大家过一把做DUMPER的瘾，虽然是个很简单的操作过程，但软件中还是凝结了不少前人的经验和网友Rudolph的劳动成果，希望大家在体验了作为一名发布者的滋味后，支持正版游戏。 文/NdsBBS 幻龙

张晨(聋哑人) 祝所有人放假快乐！^v^！
读者资料 男，20岁，江苏省南京市雨花台丁墙村6幢5单元5楼510室，210012

Ace Kard zone

AK专区

上期笔者曾预言这一期的时候将有AK2的消息，看来还是过于乐观了。不过上期的消息说的是AK2将于8月底进入量产，而这一期截稿时还只是8月中旬，因此算不上AK2的再次跳票。据我们了解，AK2将会有很强的性能，超越目前烧录卡的设计，如果你是一位AK玩家老用户，或者是还没有入手烧录卡的玩家，相信等待的结果一定不会让你失望！

论坛网友提问选登

问：请问一个TF卡的问题。TF卡的文件系统用哪个比较好呢？FAT还是FAT32？

答：推荐使用FAT格式，因为这样产生的磁盘碎片会少些。不过实际上我们两种格式都在使用，基本上效果是一样的，不会有明显的好坏之分。

问：请问我的卡为什么经常白屏死机？我使用的TF卡是日产金士顿1G的，在开机选择AK卡图标要进入AK系统的时候白屏，此时如果关机再开一次一般就行了，玩游戏的时候不死机。大家都有这个现象吗？

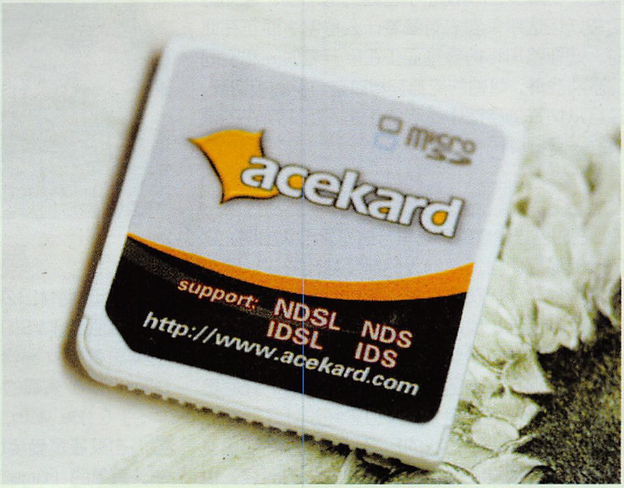
答：这是比较常见的问题，有很多人都反映出现过类似的情况。估计是接触不良引起的，关机再开机正常启动后就好了，不会影响到游戏的运行。平时注意保护卡的金手指部分。

问：老版AK如何使用别人的存档?我的AK是老版本，AKFS的那种。从朋友那里弄来他玩的存档，但是不管怎么弄，载入之后都是原来自己玩的那个存档。望各位告知具体方法。

答：很可能是因为你没有事先“开机自动备份存档”，也就是玩过此游戏存档并关机之后再次开机，让系统执行备份存档操作，将存档芯片中的存档复制到TF卡中。之后不要玩游戏马上关机，再将你朋友的存档替换现在的存档(注意文件名要一致)，此时才可以正常使用你朋友的存档。如果不先执行“开机自动备份存档”而直接替换存档，则很可能在开机的时候，AK卡存档芯片中的你自己的存档自动覆盖了你朋友的存档文件，所以才会出现一直都是自己存档的情况。关于这一点，AK+也是同样的情况。

问：用了半年多的老版AK卡开始掉档，是否需要维护？我的老版AK卡应该算是第二批货吧，一直以来都工作正常，不过最近开始不断发生存档丢失（或是不存档）的现象。请问版主，AK 卡是否靠电池备份存档？是否是电池电力不足了？ 另外，我用1G的正版Kingston，极少插进拔出。

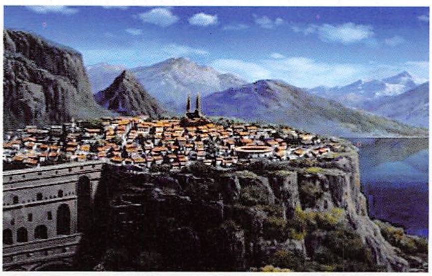
答：AK的存档是在每次开机的时候保存在TF卡上面的，进入游戏之前也要先从TF卡上读入存档。掉档最大的原因就是因为存档类型没有选择正确。我们虽然在不断地更新savelist，但是百密一疏，有些类型可能还不准确。还有一种原因是使用新的存档的时候，开机自动备份又覆盖了存档。这种情况先开机一次就可以了。同时使用2张TF卡，也可能在交换的时候掉档。这种情况下一定要在交换之前开机备份存档。从AK存档的流程来说，只要正常操作是不会掉档的。当然，如果确实是硬件问题引起了掉档，可以直接联系销售商免费更换。



韩晓雨	高三复习班，恶梦般地开始。
读者资料	男，18岁，安徽淮南谢家集谢二东村小区北区16号楼1单元402室，232052



口袋影视 十周年剧场情节聚焦



第一回：与未知口袋妖怪达库莱的遭遇

小智一行为参加接下来的口袋妖怪华丽大赛来到阿拉莫镇，在街上遇到了一位叫艾丽丝的美丽女子，她是城市的陆上标志——时空塔和绿色庭园的导游。正当小智一行沉浸在旅游中的美丽景色时，绿色庭园突然遭到了袭击，该城市的贵族阿尔贝特男爵认定袭击庭园的一定是幻影般的口袋妖怪达库莱。不久从令人毛骨悚然的影子背后，达库莱出现在了小智他们的面前。未知的口袋妖怪达库莱到底隐藏着什么秘密？而正在此时，迪亚路加和帕鲁基亚正在展开着时间和空间的激烈战斗，可怕的能源互相对立，空间被切开，并且从切开的空隙中看到的正是一行人所在的城镇——阿拉莫！

第二回：古狄日记的预言

在时空塔建立的广场里，达库莱再次出现。它放出的绝招使阿拉莫的人们渐渐地睡着了。阿尔贝特男爵为了捕获达库莱，结成讨伐部队。不过达库莱的反击，反过来让城市陷入了大混乱。另一方面，作为艾丽丝的青梅竹马朋友的科学家托尼奥，发现在城市空间发生了异常现象。托尼奥开始研究自己的曾祖父，一位曾经设计了时空塔的天才建筑师——古狄的日记。他发现在那里竟然有重大的预言：“当时空融为一体的时候，世界被巨大的愤怒包围，众神的战斗永无止境地持续着，能留给大家唯一希望的，就是前往奥拉希文地方！”阿拉莫逐渐被令人毛骨悚然的浓雾包围，而托尼奥发现了空间的异常现象后赶紧分析数据，他发现庭园被破坏竟然是帕鲁基亚进入了这个城市的前兆……

第三回：史上最激烈的战斗

帕鲁基亚是在与迪亚路卡进行激烈战斗受伤的时候进入到阿拉莫的。可是，达库莱发现帕鲁基亚存在后开始对对方发起进攻。可怕的战斗开始了，与此同时追逐帕鲁基亚的迪亚路卡也来到了阿拉莫。被称作是神的两只口袋妖怪与达库莱遭遇了，震撼时空的史上最强的战斗打响，强力的能源冲击着阿拉莫，古狄日记中的预言即将变成现实。小智他们究竟能否将城市从近在咫尺的危机中解救出来？！达库莱究竟是敌人还是伙伴？奥拉希文究竟是什么？



剧场版音乐

今年7月14日公开的剧场版《口袋妖怪钻石&珍珠 迪亚路卡VS帕鲁基亚VS达库莱》的主题曲是由英国著名女高音歌手莎拉·布莱曼（Sarah Brightman）演唱的「Be With You ～いつもそばに～」(「Be With You ～itsumosobani～」)。莎拉·布莱曼是受全世界欢迎的英国女高音歌手之一，其单曲「time to say Goodbye」曾经在全

世界范围内创下了1500万张以上的销量。对于莎拉来说这次是她第一次担任日本动画电影主题曲的演唱。

主题曲单曲CD「I Will Be With You」于7月11日发售售价500日元，收录了I Will Be With You的电影版以及无人演唱伴奏带；而剧场版的原声大碟以及收录了今年剧场版片头曲「Together2007」的单曲CD分别于7月25日和7月18日发售。原声大碟将收录由宫崎慎二先生为剧场版制作的全部BGM，同时更附送了一张以过去10年剧场版为摘要的影像DVD。单曲CD除了收录剧场版片头曲「Together2007」外，还将收录现在正在放送中的TV版口袋妖怪DP的片尾曲「在你身边～小光的主题曲 PopUp．Version」以及剧场版主题配乐。值得注意的是剧场版片头曲的完整版和主题曲都不会收录到原声带中。

口袋战术 从比赛规则看RS对战的发展史(4)

后绿宝石期
（2005年末——今天）

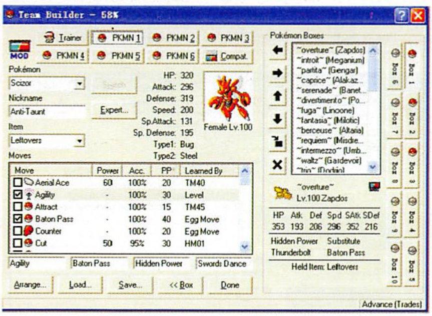
经过了三年多的发展，到了这个时候，由于没有新版本的推出，整个RS一共就那么多东西，可谓已经完全被研究透彻了，口袋对战也渐渐从绿宝石期的大热潮走向低谷。由于BOT挂掉的缘故，整个对战界完全成了NB的天下。后绿宝石期间的规则也有了改动，除了一些通用规则如催眠条款一击必杀条款等没动以外，其他关于禁用哪些PM之类的规则出现了很多变化。随便举几个例子：规则甲是把所有PM编成几个组，然后规定哪组里的PM不能使用，哪组里的PM只能使用一只或是几只。并且某些PM的使用方法不同所处的组也不同，例如使用冥想的水君属于S组而普通水君是A组、沙地狱特性的三地鼠属于S组而沙隐术特性的三地鼠是C组等等；规则乙同样把所有PM分成几个组，然后每使用一只某组的PM就加多少分或是减多少分，多少分以上出局，同样有同一PM不同组之说；规则丙则对所使用PM的种族值做出限定，规定整个队伍的种族值之和不能超过多少,某两只PM的种族值之和不能超过多少等。并且该规则对于某些高种族低实力或是低种族高实力的PM的种族值重新做出定义，例如555种族值的风速狗的种族值就仅仅被视作500而405种族的沙地狱特性三地鼠则高达620。另外还出现了关于净胜PM数的规则，和足球里的净胜球数类似，双方赢的场数一样的话就看谁的净胜PM数比较多。这些规则都不是简单地说直接禁了某PM或是直接限制某PM使用某种招式，但是实际效果和以前的老规则是差不多的，所以笔者个人认为这些规则实际都跟换汤不换药一样，最多也就是净胜PM数这个规则使得胜负情况更精细了。也就是说在后绿宝石期规则没有多大变化的地方，因为迟迟没有新版本发布，事实上也没有太多需要改进。顺便说一句，BOT于2006年7月初回归了，可惜的是在它消失的这些日子里，整个中国对战界的市场几乎已经全部被NB占领



了,而以前玩BOT的老人们有的消失了有的也转战NB,所以现在还玩BOT的人少之又少,以前盛极一时的景象是再也见不到了,这也算是一种悲哀吧。现在正式的珍珠钻石对战平台还没有推出，口袋对战的主流平台仍然是NB。所以笔者衷心地希望，在亲爱的读者你看到这篇文章的时候，NB这个东西还没有到过时的程度。

结束语：本来这篇文章是早就该完成的，但是因为笔者的一些个人原因（谜之声：是你偷懒到某种境界的造诣才对），一拖就拖过了交稿的时间，然后笔者忙着期末考试，就把原稿扔在某件外套的口袋里整整遗忘了三四个月，能想起来还是被某人催了无数次“你丫再不快点写小心这东西真过时了”的情况下凌晨通宵赶完的。这么做的难度真的非常之大，困先不说，光是旁边坐着一个半裸男在一边和MM视频一边毫无顾忌地唱着跑调的歌这个外界条件就实在是非常的恶劣，并且这个半裸男还没有绿皮肤肌肉和獠牙（笔者是兽人控）。写这篇文章的过程也是相当艰辛，因为文章所涉及的很多东西都已经属于太古时代，而笔者作为一个普通的记忆力不大好的大学生自然没有能力把那么多事情全部记下来，所带来的后果就是写一点就要去问问别人再写一点就要去查查资料，在此鸣谢给了我大量珍贵史实的65535

大叔和虽然搞错时期但是帮我搞定了资料来源问题给了我极大帮助的blueZ小弟。就拿火红叶绿和绿宝石的新增招数这部分来说，由于年代久远记不清它们2个时期分别新加了些什么招数，加之某人记忆出现混乱还把火红叶绿期和绿宝石期弄反了，所以光这部分就写了三四天之久。并且岩崩这招还是在写完后才想起并加上去的，大家看看火红叶绿期写岩崩那里有没有和上下文有点不结合的感觉？但愿不会给您带来不便。



接着扯一下不知道从什么时候开始国内盛行的“厚道论”，即当你用了某PM或者某几只PM放一起的时候会招来别人的鄙视，并丢下一句“不厚道”。这样不能说是不好的，因为它确实有效地阻止了BT盛行这个场面的出现（人言可畏啊）。但是厚不厚道这个东西本来就不可能有一个统一的标准，于是所带来的结果就是“不厚道”这个定义的覆盖范围越来越广。在非正式比赛的情况下，其实是根本不需要讲究这么多厚不厚道的。而那些所谓不厚道的PM，正是新手上手的最佳选择，某些新手把使用这些PM获胜的战报发到论坛去想找人点评，却往往收到一句“楼主真不厚道”，这也在某种程度上造成了对新手积极性的打击。并且“厚道论”这东西由来已久，发展到现在已有愈演愈烈之势。很久以前是快乐钢鸟水君什么的不厚道，过了段日子是快龙巨甲血龙螃蟹什么的不厚道，到了现在连用非莽撞型画画狗什么的都要被骂了。这么发展下去，实在不知是好是坏。笔者前段日子起了对战的兴致，拿几个老队伍去NB练练手，结果第一个队伍巨甲首发刚一露面就被丢下一句la ji bu hou dao然后对手直接退了。第二个队伍则是荷叶鸭首发，对手(另一个人）倒没说什么，但是刚一换上大水怪就颇有微辞，然后暴鲤龙再一上场对手就再次直接退了。因此笔者借结束语之地大发感概，希望没有打扰您的雅兴。

最后再做个广告：您知道寄生种子化石花吗？您知道专爱剑舞地龙吗？什么？您还不知道？那么千万不要落伍，来看看“大神杯”比赛规则吧！这可是近日最隆重的赛事了！“大神杯”比赛规则和普通比赛规则比起来，一眼望去并无二样，但是您仔细看的话，就会发现这条非常不一般的规则：当选手在一场比赛中使用化石花可使该选手的净胜PM数+1，当该化石花使出了种子机关枪可在此基础上再+1。当某场比赛中化石花使出了寄生种子则无条件以6:0获得该场比赛的胜利。

当然，世界上没有这么便宜的事，这个规则纯粹是某些无聊的人恶搞所致。化石花不能学会寄生种子，想让它使出寄生种子的话，除非是对手在它面前使用寄生种子然后它用模仿。但是大家都知道这条规则，所以除了某些存心恶搞的人故意输掉比赛以外，这条规则纯粹是拿来搞笑的。(完)

文/iamlizi

口袋周边 历代口袋妖怪形象设计发展回顾(2)

终于来到了DP新奥地区。或许是老任真的黔驴技穷了，把中国的美猴王都照搬过来，也或许是为了适应中国国情，在游戏上让火猴大放光彩。可惜它在动画里竟然落到了那个令人讨厌的真嗣手里，无奈成了反角的精灵，强大是强大，但终会有被打倒的一天。DP上的三个主角人气已早不如初代，尽管主角小光拥有的小企鹅，最初小光也是看上了它的娇小和可爱，但对最后的企鹅皇的进化形态让可爱荡然无存，不知道小光会怎么想。小智的草龟从目前的表现来看走的则是“你不要惹我，我还小”的母爱路线……

最后让我们来谈谈造就这么多辉煌的真正的主角——皮卡丘。就是这样一个看似普普通通的小电气老鼠，让我们整个的生活充满了无穷的乐趣，成为了我们童年不可或缺的一部分。还记得最开始小智拿到皮卡丘时被它狠狠地电了个透心凉，皮卡丘被小智用绳子拽着无辜可怜的表情，还有不屑于小智的劝说自己在树上打哈欠的情形，以及最后被小智的真诚感动所体现的勇气和温柔可爱的一面……对了，还有在超梦的逆袭中皮卡丘的眼泪，一切的一切都让我们难以忘却。大江赋予了皮卡丘人性化的特点，仅仅是“皮，皮卡……皮卡丘”这样的配音就足以显示了皮卡丘的可人之处，皮卡丘活灵活现的性情配以不时调皮搞怪的表情，让我们想说不喜欢都不行。皮卡丘陪伴了小智4代冒险的经历和成长的过程，作为最佳拍

档的它，我们期待他们能够走得更远更远……

情侣设计：除了神兽，同种PM一般都是有性别之分的，不过口袋世界里还有一些雌雄独体的情侣型PM。尼多朗和尼多娜就是最初的典型，此外可以称上为“情侣”的还有超能斗士和超能女皇，正负电极兔，萤火虫和幻光虫，拉迪亚斯和拉迪奥斯。当然类似于暴鲤龙和美丽龙也是种族对称美的类型，我们姑且把它们也算做一对。看到郎朗和娜娜就让我们升起幸福的感觉，尽管夫妻俩都是毒系，但是丝毫不会阻挡它们天生对彼此的吸引力。初级形态都很可爱，最终用月之石进化后则变成了国王和皇后，设计得中规中矩。对于萤火虫这对夫妇而言，其能力一般，亮点在于其独门绝技，夜空中两只小虫子翩翩起舞，微微电光的如星空一样闪烁。正负电极兔的设定则比较成功,一蓝一红,一正一负，外形非常可爱，两个小家伙和皮卡丘还有点渊源，屡屡在剧场中成对出现,在《烈空的访问者》这两只小精灵让托依打开了心扉,在最后一刻奋不顾身保护了对方。

文/智将

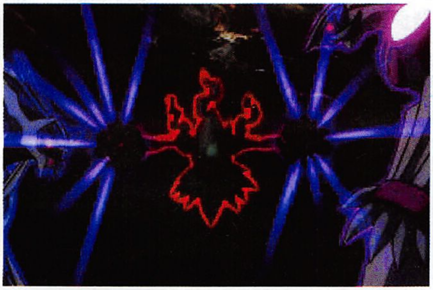


口袋新闻 最新口袋妖怪系列新闻集Vol.8

【卡片】日本DP卡片第4弹已经有消息了!可以确定这次的标题为“暗夜冲刺”和“月下狩猎”，而且本回会有140多张卡片发售。其中包括黑啸灵、超梦、2水都、3圣鸟等神兽以及DP中一些高人气PM比如3D龙Z，预计在10月发售。

【动画】上期我们报道了7月14日于日本上映的神奇宝贝第10部剧场版ポケットモンスターダイヤモンド&パールディアルガVSパルキアVSダークライ初映票房过10亿的消息。可是在公开放映的第2周PM10就滑落到第2名。冠军的宝座被新上榜的《ハリー・ポッターと不死鸟の骑士团》占领。别吃惊，这就是哈利波特5凤凰社的日本译名。奇怪的是，榜单上却没有トランスフォーマー（变形金刚，Transformers），不过在MW等网站举办的投票中，为该片投满分是仍然最多，MW网站投5分（满分）的占了44%。

【周边】日本ANA航空公司推出会员活动，只要购买8月31日前的飞机票，不但价钱打折，还赠送玩具飞机或皮卡丘夏日杯等礼品。台湾方面，如果乘飞机从台湾飞到日本，就可以获得日本原厂的皮卡丘玩具等神奇宝贝商品,其中部分版本还是台湾限定版本的。包括神奇宝贝CD收藏盒、存钱筒、冰箱贴等。说到ANA,现在已经出现了中国熊猫版并成功进入CCTV，不知道有朝一日我们可否通过CCTV的镜头看到我们心爱的POKEMON呢?





【活动】美国PokemonLearningLeague获得了美国教育出版社协会（AEP）颁发的Distinguished Achievement Award奖励。为此，PokemonLearningLeague又抓紧机会推出了许多新的项目：数学推出了全等、相似、对称和线段，综合科学（即物理化学）新增加了循环系统、呼吸系统、混合物和溶液，语言类增加了Commas和副词，生存技能新增加了换角度思考以及Media形式。可以看出，这次官方加大了知识技能的难度，不再仅是针对幼儿。日本方面，CLUB推出了新一轮的骗钱计划。将你的手机照片发送给指定的号码，CLUB就会回发你这张照片,不过上面增加了一只PM在你的身上,而且这只PM是完全随机的。

文/billbzzhang

青青牧场



责编/暗凌
文/chinagba 一捂黄土

目标：100%发展的小岛

遇到怎样的机缘可以获得一片自己的牧场？是继承祖辈们的遗产，还是看到夸大其词的电视广告？这一回，主角不再被动，他与其他怀揣着梦想的朋友们一同踏上寻觅新天地的航程，拉开了《与你共建的小岛》的序幕。

主角不小心来到的小岛叫做日向岛（ひなた岛），这里土地贫瘠，农业得听天命；杂草巨石丛生，道路泥泞，加上与周边其他小岛没有连接的桥梁,使主角可以行动的区域十分狭隘。这里基本就是一座无人岛，同样被暴风雨袭击而漂流到这里的几户居民都住在破烂不堪的小屋里，面对这样一个食物资源紧缺的小岛，主角真的能坚持下来么？



▲大地图。

各区域开启条件

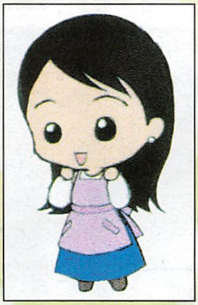
牧场	初期开启
水田	为锤子装备上黄色珠子时事件开启
街1	初期开启
海岸	初期开启
街2	1年目春11日大工登场时事件开启
草原	在大工处修建“街2と草原をつなぐ桥建设”
森林	在大工处修建“街1と森林をつなぐ桥建设”
山	森林开启后
山顶	森林开启后
未开地	在大工处修建“街2と未开をつなぐ桥建设”

小岛的地形十分丰富，东方的平原，南方的海岸，西方的森林，北方的高山以及中部居民区，每个区域都会随着事件的发展而开启，越来越多的村民会来到日向岛，后期更是会增加许多观光客哦。

小岛的发展度以百分比表示， 影响发展度的要素有三点：新住人的登场、住人家的增筑以及桥梁道路的修建。

随着各种条件的达成，总共会有98人来到日向岛旅游或居住，其中主要NPC28人，其他NPC住人70人。新住人登场的条件主要有以下几点：经过了特定时间，如1年目春11日大工登场；达到了特定物品的出货（完成）数，如矿石出货20个以上后矿场MM登场；完成了某一事件，如每到达一个区域，就会出现一位小精灵；跟随某人一同登场，如旅店中的孩子都是跟着父母长辈们一同来岛上的。每登场一人，小岛的发展度上升0.5%，若住人登场后又离开小岛，发展度不会降低。

其他NPC共可分为10组,每组7人,他们与主要NPC的区别在于这70人没有属于自己的头像，按职业和形象分别称为：精灵、畜牧相关NPC、农业相关NPC、钓鱼相关NPC、矿产相关NPC、年轻女性NPC、中年男性NPC、老年女性NPC、老年男性NPC以及小孩子NPC。本作中的小精灵仅为各个区域的守护形象，不能帮助主角劳作等。



杨瑞 向汉化工作者致敬。
读者资料 辽宁省沈阳市铁西区揽军路42-851，110023

主要NPC的喜好及登场条件

人物	译名	职业	生日	喜好物(+800、+500)	登场条件
ヴァルツ	瓦路西	牛仔	春3日	牛奶粥、香菇	1年目春16日登场
エリク	艾里库	眼镜GG	夏21日	炒蔬菜、土豆	最初
ダニ-	丹尼	渔夫	秋26日	刺身、鱼	钓鱼数50以上再登场且街2场景已开启
シバ	希巴	野人	冬2日	大鱼、香菇	第一次进入未开地
ピエ-ル	皮埃尔	美食家	春13日	至高咖喱、荞麦	获得5种菜谱以上再登场且街2场景已开启
マルク	马克	男主角	冬27日	无	全地图打开，本家宿屋增筑，除了矿石镇和自己的孩子以外的有头人全部登场后出现
チエルシ-	切尔西	女主角	春20日	无	
ジュリア	朱莉娅	牛羊屋MM	春6日	酸奶、蛋	一年目春12日登场
ナタリ-	娜塔莉	村长孙女	夏28日	水果三明治、各种水果	最初
リリ-	莉莉	歌星	秋2日	甜薯条、鱼类	钓鱼数70以上再登场且街2场景已开启
セフィ-ナ	塞菲娜	矿场MM	冬12日	粉红色钻石、豆腐	矿石出荷数20以上再登场且街2场景已开启
魔女さま	魔女	魔女	冬23日	虹咖喱、毒蘑菇	第一次走入森林
儿子	儿子	儿子	未定	布丁、葡萄	结婚30天后怀孕，60天后宝宝出生
女儿	女儿	女儿	未定	草莓牛奶、巧克力香蕉	
カレン	卡莲	矿石镇人	秋15日	批萨、松蘑	全地图打开且本家宿屋已建，秋1日~冬25日登场
ポプリ	珀布利	矿石镇人	夏3日	蛋炒饭、苹果	全地图打开且本家宿屋已建，秋1日~冬25日登场
ドクタ-	多特	医生	秋19日	牛奶、毒蘑菇	全地图打开且本家宿屋已建，夏1日~25日登场
クリフ	克利夫	矿石镇人	夏6日	至高咖喱、荞麦	全地图打开且本家宿屋已增筑，春1~25日登场
チエン	陈	行商人	春17日	乌冬、毛豆	最初
チャ-リ-	查理	行商人之子	夏30日	干咖喱、咖喱类	最初
フエレナ	菲莉娜	村长女儿	秋9日	脆皮乳酪、荞麦	最初
タロウ	塔罗	村长	冬2日	回复草、萝卜	最初
ゴラン	高兰	木工	春27日	天妇罗饭、资材	1年目春11日登场
エリザ	爱莉莎	木工之女	夏12日	甜甜圈、烧苹果	自宅1次增筑后且街2场景已开启
ロヴェン	罗文	神父	秋4日	法国土司、面包粉	给女神贡品后且街2场景已开启
アリエラ	阿瑞拉	修女	冬17日	冰激凌、各种果汁	给女神贡品后且街2场景已开启
マセル	马瑟露	牛羊屋老板	春11日	奶酪、月亮石	一年目春12日登场
ダルシャン	达尔衫	矿场叔叔	夏17日	粉红色钻石、秘银	矿石出荷数20以上再登场且街2场景已开启
ワ-ダ	瓦达	野人之父	秋20日	烧鱼、鱼类	进入未开地，希巴登场后出现
女神さま	女神	女神	春8日	草莓、菠萝	往女神泉进贡物品后出场



其他NPC的喜好及登场条件

精灵

人物	喜欢	登场条件
ノ-イ	无法送礼	游戏初期
ネ-ル	土豆、番茄	第1次到森林
ア-レ	番茄、桃子	第1次到山
ロ-ク	茄子、胡萝卜	第1次到山顶
ベ-ン	番茄、茄子	第1次到街2
カ-ラ	萝卜、土豆	第1次到草原
マ-ノ	萝卜、土豆	第1此到未开发区

畜牧相关NPC

人物	喜欢	登场条件
ケディ	番茄、胡萝卜	养鸡4只以上再登场+街2和森林开放
バックス	萝卜、土豆	牛羊合计4头以上再登场+街2和森林开放
ワルブ	萝卜、饲料	做出100个蛋黄酱+街2和森林开放
エリラス	桃子、苹果	做出100个奶酪+街2和森林开放
フレッド	番茄、胡萝卜	做出100个酸奶+街2和森林开放
ラスキ-	萝卜、番茄	做出100个奶油+街2和森林开放
ゴンリス	土豆、番茄	做出100个毛线+街2和森林开放

农作相关NPC

人物	喜欢	登场条件
メルル	土豆、茄子	春作物出货100以上再登场+街2森林开放
タ-ニア	萝卜、番茄	夏作物出货100以上再登场+街2森林开放
リュティ	土豆、胡萝卜	秋作物出货100以上再登场+街2森林开放
ミリア	番茄、玉米	夏果物出货5以上再登场+街2森林开放
アリア	茄子、胡萝卜	夏果物出货10以上再登场+街2森林开放
テネット	玉米、茄子	秋果物出货5以上再登场+街2森林开放
ラルザ	玉米、茄子	米出货100以上再登场+街2森林开放

裴湘黔	有游戏的生活真是太美妙了！（某编：美妙世界可一点都不美妙）
读者资料	男，23岁，贵州省铜仁市开发区九龙路27-69号，554300

钓鱼相关NPC

人物	喜欢	登场条件
ケイジロ−	土豆、玉米	春季的鱼100条以上再登场+街2开放
シュ−エイ	土豆、茄子	夏季的鱼100条以上再登场+街2开放
タケオ	土豆、玉米	秋季的鱼100条以上再登场+街2开放
ヨシオミ	土豆、胡萝卜	冬季的鱼100条以上再登场+街2开放
ユ−セイ	番茄、茄子	川的鱼100条以上再登场+街2开放
ケンゴ	萝卜、番茄	泉的鱼100条以上再登场+街2开放
ヘイゾ−	土豆、番茄	海的鱼100条以上再登场+街2开放

中年男性NPC

人物	喜欢	登场条件
レイナ−	无法送礼	住人10以上再登场+街2开放
トド−ル	萝卜、番茄	住人15以上再登场+街2开放
ルア−ド	茄子、胡萝卜	歌星在岛上
ダナフォ	萝卜、土豆	道路1修建+街1宿屋增筑+街2开放
レイス	番茄、茄子	道路4修建
ジョン	萝卜、土豆	道路7修建
ラジ−ル	茄子、香菇	街2宿屋增筑

矿产相关NPC

人物	喜欢	登场条件
バルバリ	萝卜、番茄	到达地下5层+吸血鬼父女
ガルゴ	茄子、胡萝卜	到达地下25层+吸血鬼父女
ゴンザ−ク	土豆、番茄	到达地下50层+吸血鬼父女
ジント	萝卜、土豆	到达地下75层+吸血鬼父女
ディノルド	土豆、黄瓜	到达地下100层+吸血鬼父女
ラッドル	萝卜、土豆	到达地下120层+吸血鬼父女
ジェイフレド	萝卜、土豆	到达地下150层+吸血鬼父女

老年男性NPC

人物	喜欢	登场条件
カラック	萝卜、番茄	草原开放
ルベルク	萝卜、土豆	レイナ−在岛上
ガロバ	萝卜、土豆	未开发区开放
ザロ−テ	玉米、茄子	道路2修建+街2开放
ノクス	萝卜、番茄	道路5修建
ポノット	萝卜、番茄	道路8修建
バ−ティス	番茄、玉米	参加5次节日

年轻女性NPC

人物	喜欢	登场条件
マサ−ラ	萝卜、土豆	ロヴエン在岛上
フィベル	萝卜、土豆	住人15以上再登场+街2开放
ルシュ	玉米、茄子	街1宿屋店主在岛上
ホルン	番茄、玉米	美食家在岛上
トニア	萝卜、土豆	料理节获胜1次
トウリ−	土豆、番茄	食谱10以上再登场+街2开放
アイリ	萝卜、土豆	食谱20以上再登场+街2开放

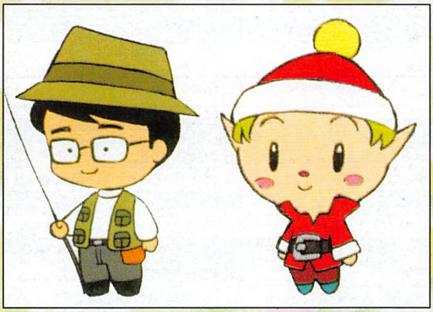
老年女性NPC

人物	喜欢	登场条件
ファリ−ヌ	无法送礼	住人10以上再登场+街2开放
ネルヴェ	番茄、玉米	ファリ−ヌ在岛上
エルザ	桃子、香菇	森林开放
アンネ	萝卜、土豆	道路3修建
ウエスティ	番茄、胡萝卜	道路6修建
タ−ミア	土豆、茄子	街1宿屋增筑
ファネット	番茄、玉米	节日胜出5次

小孩子NPC

人物	喜欢	登场条件
イロ−ル	萝卜、番茄	ヴァルツ和セフィ−ナ结婚后1个月怀孕，2个月后出生，再1个月后回来
クルン	土豆、番茄	エリク和ジュリア结婚后1个月怀孕，2个月后出生，再1个月后回来
ル−ク	土豆、茄子	ダニ−和リリ−结婚后1个月怀孕，2个月后出生，再1个月后回来
ジャン	番茄、茄子	ピエ−ル和ナタリ−结婚后1个月怀孕，2个月后出生，再1个月后回来
ロサラ	土豆、番茄	街1宿屋增筑+街2开放
デレイン	番茄、玉米	住人15以上再登场+街2开放
ブル−ク	土豆、番茄	カラック在岛上

本作与村民打好交道的基础是对话，如果一段时间不与村民对话，除了好感度会下降以外，村民还会拒收礼物，而如果超过一个月不对话，他们甚至会离开小岛。主要NPC离开小岛时会触发“再见，XXX”的事件，归来时会触发“欢迎回来，XXX”的事件，其中矿石镇来客是固定时间到来，固定时间离去；而其他NPC则是悄悄的离开和归来，归来的条件均需要一个月以上的离岛条件，以及其他附加条件。



矿石镇来客

人物	离岛条件	回岛条件
カレン	春离岛	秋1日−冬25日再登场
ポプリ	春离岛	秋1日−冬25日再登场
ドクタ−	秋离岛	夏1−25日再登场
クリフ	夏离岛	春1−25日再登场

张舜 天呀！我们班主任在我们的帮助下已经全机种制霸了！
读者资料 男，17岁，辽宁省沈阳市皇姑区辽宁省实验中学北校区08届16班，110000

离岛和归来的条件一览

主要NPC

人物	离岛条件	回岛条件
ロヴェン	阿瑞拉（アリエラ）离岛则一起离岛	阿瑞拉（アリエラ）再登场后再登场
アリエラ	30天不对话，一个月不进贡女神礼物	从离岛30天经过，一个月进贡女神1次以上再登场
セフィ–ナ	30天不对话，一个月矿石无出荷，和主人公第四恋爱事件未发生	从离岛30天经过，一个月矿石出荷量10以上再登场
ダルシャン	塞菲娜（セフィ–ナ）离岛则一起离岛	塞菲娜（セフィ–ナ）再登场后再登场
ダニ–	30天不对话，一个月鱼无出荷，和主人公第四恋爱事件未发生	从离岛30天经过，一个月鱼出荷量50以上再登场
リリ–	30天不对话，一个月鱼无出荷，和主人公第四恋爱事件未发生	从离岛30天经过，一个月鱼出荷量50以上再登场
ピエ–ル	30天不对话，一个月料理做成数为0且没和主人公发生第四个爱情事件	从离岛30天经过，一个月料理做成数1以上再登场
マルク チェルシ–	30天不对话且没和主人公发生第四个爱情事件	从离岛30天经过，一个月总出荷数100以上再登场

畜牧相关NPC

人物	离岛条件	回岛条件
ケディ	30天不对话，鸡的饲养数为0	从离岛30天经过，一个月鸡饲养1以上再登场
バックス	30天不对话，牛羊的饲养数为0	从离岛30天经过，一个月鸡・牛・羊饲养1以上再登场
ワルブ	30天不对话，一个月蛋黄酱出荷数不满5	从离岛30天经过，一个月蛋黄酱出荷5以上再登场
エリラス	30天不对话，一个月奶酪出荷数不满5	从离岛30天经过，一个月奶酪出荷5以上再登场
フレッド	30天不对话，一个月酸奶出荷数不满5	从离岛30天经过，一个月酸奶出荷5以上再登场
ラスキ–	30天不对话，一个月奶油出荷数不满5	从离岛30天经过，一个月奶油出荷5以上再登场
ゴンリス	30天不对话，一个月毛线出荷数不满5	从离岛30天经过，一个月毛线出荷5以上再登场

农作相关NPC

人物	离岛条件	回岛条件
メルル	30天不对话,一个月作物出荷数不满5(冬除外)	从离岛30天经过,一个月作物出荷5以上再登场(冬除外)
タ–ニア	30天不对话,一个月作物出荷数不满25(冬除外)	从离岛30天经过,一个月作物出荷25以上再登场(冬除外)
リュティ	30天不对话,一个月作物出荷数不满50(冬除外)	从离岛30天经过,一个月作物出荷50以上再登场(冬除外)
ミリア	30天不对话,一个月果物出荷数不满5(冬除外)	从离岛30天经过,一个月果物出荷5以上再登场(冬除外)
アリア	30天不对话,一个月果物出荷数不满10(冬除外)	从离岛30天经过,一个月果物出荷10以上再登场(冬除外)
テネット	30天不对话,一个月果物出荷数不满15(冬除外)	从离岛30天经过,一个月果物出荷15以上再登场(冬除外)
ラルザ	30天不对话,一个月米出荷数不满50(冬除外)	从离岛30天经过,一个月米出荷50以上再登场(冬除外)

钓鱼相关NPC

人物	离岛条件	回岛条件
ケイジロ–	30天不对话，一个月鱼出荷数不满5	从离岛30天经过，一个月鱼出荷5以上再登场
シュ–エイ	30天不对话，一个月鱼出荷数不满10	从离岛30天经过，一个月鱼出荷10以上再登场
タケオ	30天不对话，一个月鱼出荷数不满15	从离岛30天经过，一个月鱼出荷15以上再登场
ヨシオミ	30天不对话，一个月鱼出荷数不满20	从离岛30天经过，一个月鱼出荷20以上再登场
ユ–セイ	30天不对话，一个月鱼出荷数不满25	从离岛30天经过，一个月鱼出荷25以上再登场
ケンゴ	30天不对话，一个月鱼出荷数不满30	从离岛30天经过，一个月鱼出荷30以上再登场
ヘイゾ–	30天不对话，一个月鱼出荷数不满35	从离岛30天经过，一个月鱼出荷35以上再登场

勇者斗恶龙王国

DRAGON QUEST KINGDOM

Vol.04

和FF专栏一样，《勇者斗恶龙王国》是针对Square-Enix旗下另外一部名作进行研究与讨论的专栏，希望大家能够在这里有所收获。

文责/三问书屋

天空三部曲从这里开始！

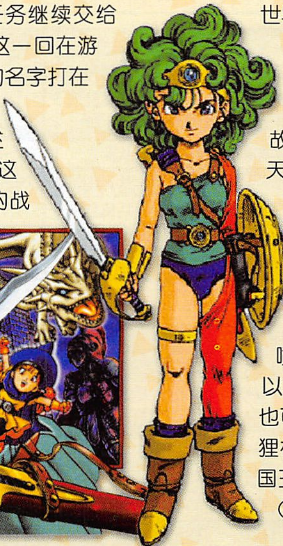


DQ的4、5、6三部作品被称为“天空”三部曲，天空之城、天空族人、天空装备是这个系列的共同特征。而天空三部曲中勇者们的最终装备是天空之剑、天空之铠、天空之盔和天空之盾，所以这三代的勇者也被称为天空之勇者。

经过罗特三部曲的辉煌之后，DQ在RPG界的王者地位虽然没有改变，但是FF和其他RPG游戏的异军突起使DQ的开发层有了危机感。堀井雄二认为，勇者系列如果想成为一棵常青树，就必须吸收新鲜的血液。此时和堀井合作的中村光一早已做了Chun Soft的社长，成为独立的游戏制作人。实际上前3部作品里也含有Chun Soft的不少功劳，堀井对中村的制作能力很信服，于是将制作DQ4的任务继续交给了他。与以前不同的是，这一回在游戏的开头就将Chun Soft的名字打在了游戏开头的画面上。

本作采用了分章节叙述故事的系统。一共分为5章。这五章的内容分别是《王宫的战士们》、《顽皮公主大冒险》、《武器商特鲁尼克》、《蒙帕帕拉的姊妹》和《被引导的人们》。前4章中每章的主角都是第5章里勇者的同伴。每一章都提到了魔王迪斯皮萨罗的恶行和勇者的传闻，而最后一章则由勇者作为核心人物，上演一出压轴的好戏。来自五湖四海的战士们为了一个共同的目标走到了一起，这个目标就是：消灭魔王迪斯皮萨罗，把和平还给世界。





DQ4的人物形象是前面几代作品没有的，8位主角来历不同，性格各异，而且每个人都有自己的故事。最受玩家欢迎的4代角色就是天下第一商人特鲁尼克了。这位胖胖的大叔白手起家，一开始只凭着从武器店打工挣到的一点钱，带着老婆做给自己的便当就踏上了出门冒险的征程。在第三章里，这位商人的运气真是好到祖坟上喷了火，随便打倒几个小怪物就可以得到很好的装备，即使自己不能用也可以轻松地拿去卖钱。在解决了狐狸村事件之后，他还帮助两个国家的国王避免了一场人类自相残杀的战争（当时妖魔鬼怪已经满大街都是了，

人类还要打仗，作孽啊……），并且促成两个国家的王子和公主成为眷属。几经周折，凑够本钱的特鲁尼克终于开始经营自己的店铺，并且利用出色的商业手段和老婆的经营之道把武器的价格卖得比其他店高出不少，每天客人还络绎不绝（从某种程度上说，特鲁尼克应该算是DQ史上第一大奸商了）。在完成了国王的定单之后，他却把到手的6万金币捐献出去开辟了通往新大陆的地道，开始了新的旅程。在和勇者相遇之后，他又献出自己用重金修建的船，为主人公的冒险提供了巨大的帮助。这个角色受欢迎的程度如此之高，后来Chunsoft又以他为主角制作了《特鲁尼克大冒险》系列游戏。



↑DQ4的绝大人气角色特鲁尼克大叔，不少玩家都是通过《特鲁尼克大冒险》认识他的。

从游戏系统上来说，DQ4创新的动作很大：除了章节系统之外，可以搭载多名伙伴的马车系统和指挥伙伴战斗的AI作战系统使玩家们耳目一新。虽然3代是号称伙伴系统最丰富的一代，但是每次冒险想换人的话都必须要到酒店，而4代中虽然角色数量没有3代多，但是通过马车可以带着所有同伴一起上路，并且可以实现切换，这种随意切换角色的系统在FF系列里直到6代才被正式使用。

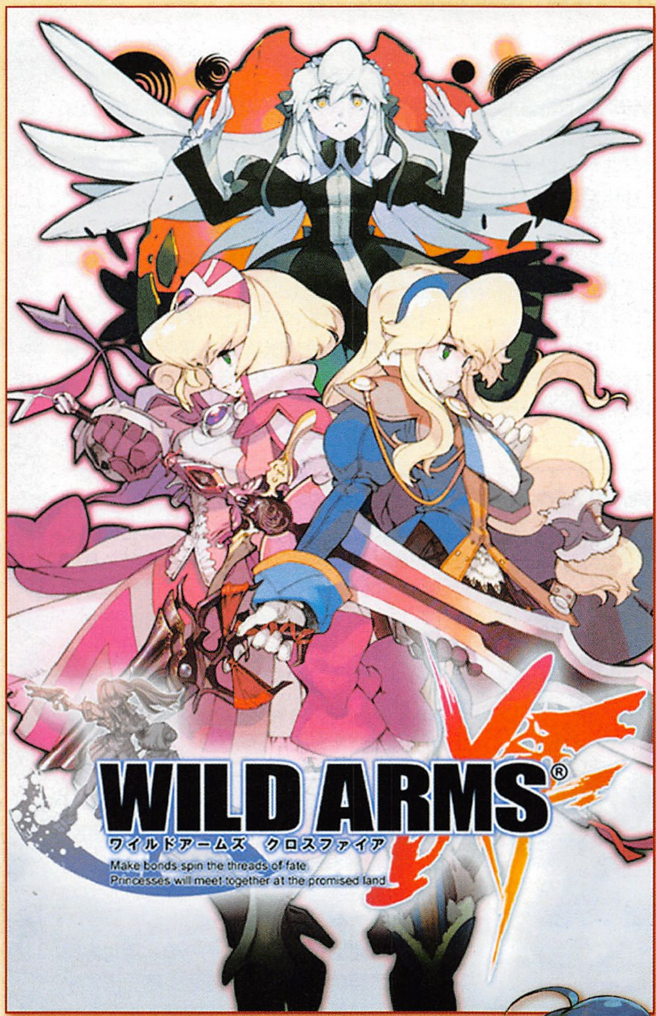
4代的AI作战是DQ历史上的一个里程碑。在游戏中，一些NPC角色以及第5章里除了主角之外的角色都是由CPU控制的，玩家不需要对他们发号施令，只要给予相应的作战指导就可以让他们自动战斗。而且游戏中的AI角色还有学习系统，在战斗结束之后，电脑控制的角色会掌握敌人的一些弱点，然后针对他们采取一些特定的攻击或辅助攻击。不过也正是因为学习必须在战斗结束之后才能完成，所以在打BOSS的时候AI角色往往就会经常尝试一些必然失败的招式，比方说僧侣克里夫特在打最终BOSS的时候经常连发即死咒文，导致MP的浪费。所以当时许多玩家都是让不会咒文的3个人（莱安、阿丽娜、特鲁尼克）和勇者站在前列作战的。到了PS版中，这一问题得到了修正。AI角色在战斗中就可以学习敌人的弱点，而且这些角色也可以改成手动控制，习惯老DQ玩法的玩家也可以十分顺手地安排不同角色的使用。这样一来在BOSS战的时候，会辅助魔法的人也可以放心地让他们在一线战斗了。而AI系统在平时（尤其是练级的时候）比较好用，之后的历代DQ和DQ怪兽篇大多采用了这个系统。

PS重制版还有一个隐藏的剧情：用世界树之花使皮萨罗的女友罗扎丽复活，然后由她来说服皮萨罗，原先与玩家为敌的魔王将会成为我方角色！之后再去挑战暗中策划阴谋的邪恶神官，胜利之后就可以看到皮萨罗的结局。

从游戏整体来看，DQ4体现了Enix和Chun Soft的高制作水平。在SFC即将发售的时候，Enix将重点逐渐转移至16位平台，但是对于玩家数量众多的FC玩家并没有忽视。与同在FC上发售的FF3相比，DQ4的画面虽然没有那么华丽，人物造型也还是老样子，但是在内涵和游戏性方面做得无可挑剔（当然了，FF3也是笔者喜欢的游戏）。五章的剧情正像一本完整的童话故事书一样，深深吸引着每一个玩游戏的人。作为FC上最后的DQ，这一代的成功是大家有目共睹的。



困难无处不在骑士们 不畏艰险勇往直前



本作是SCE Studios Japan和Media Vision合力推出的一款PSP上的S・RPG游戏，是知名游戏系列《狂野历险》系列在PSP上的第一作，但是本作并不是延续了《狂野历险》的故事，一切都是原创的。游戏中玩家和角色一起来到异世界“法尔盖压”的“艾雷休斯王国”，解开王国内的种种阴谋。游戏中有丰富的角色，原创的系统以及悠长的故事。对于喜爱战略游戏的玩家来说本作决不能错过。而且本作还可以与PS2《狂野历险V》进行联动。

PSP	SCE Studios Japan/Media Vision	2007年8月9日
	S・RPG	1人/4980日元
狂野历险XF		224K



操作介绍

十字键	角色移动/选择选项
类比摇杆	角色移动/选择选项
△	帮助（可以更换职业等）
□	查看敌人
×	取消
○	确定
L	转动视角/选择角色
R	转动视角/选择角色
STARS	查看行动顺序
SELECT	缩放地图

战斗名词解释

移动	移动
システム	系统，可以返回战斗准备画面，确认条件，调整战斗系统以及读取存档
待机	待机，装备某些技能后原地待机可以增加HP或MP以及VP
アイテム	道具
オリジナル	特殊技能
アタック	攻击



“从这里向南进发，骑士团ブランクイ–ゼル的目标就是王都エレンシア”

以前是艾雷休斯王室的魔法师。拥有渊博的知识，虽然不是特别的军事专家，但她的提议经常成为ブランクイ–ゼル最大的武器。拥有敏锐的洞察力，经常能看穿隐藏在对方言语背后的事实真相。但很少让人察觉到她的“敏锐”。经常以玩笑的形式夸奖自己的才能。

ラブライナ 姓名:拉夫雷娜（LABRYNA） 年龄:34岁 身高:167cm CV：津野しの



无意间成为了骑士团ブランクイ–ゼル的同伴，并共同战斗。托尼是杂种犬，所以不要过渡期待它的战斗力。最大的特征是与故事主线没有什么太大联系，不知它为何而战。
食欲旺盛，喜欢的对象从拉夫雷娜转换成了克拉莉纱，看来它或许喜欢年轻的女性。

トニー 姓名:托尼（TONY） 杂种犬



“我，说了一个弥天大谎，欺骗了很多人……我并不想忘记这个谎言！”

率领建国骑士团“ブランクイ–ゼル”的少女。背负着与年龄不符的心理重压，对周围的人却丝毫不表现出痛苦一面。性格开朗，讨厌说谎。经常有烦恼和迷茫，但决不逃避，总是向着困难勇敢前进。很重视与他人的关系，是一个会为别人欢喜忧伤以及恼怒的感性少女。从亡母那里继承了遗志，向着阻止世界荒废的“丰壤地”迈出了步伐。

クラリッサ 姓名:克拉莉纱·阿维尔 年龄:17岁 身高:160cm CV：咲乃蓝里



“这个国家，还没有完结！我们还可以拯救它！我们必须要为它作些什么！”

艾雷休斯王国贵族的儿子，向拉夫雷娜学习魔法。学习过后发现自己并没有成为魔法师的才能，但是发挥自己敏捷的才能，创造出自己的战斗方式。
以成为英雄为目标，成为骑士团内主人公们的向导。对比自己大2岁的克拉莉纱抱有淡淡的幻想，但克拉莉纱却丝毫没有反应。是一个略显毛躁的少年。

レヴィン 姓名:雷文（REVIN） 年龄:15岁 身高:158cm CV：坂卷亮佑



“我，在这里……不能有任何期待，不能有任何要求……因为，我本不应该在这里……”

贴身保护克拉莉纱的青年，经常跟随在她的左右。寡言少语，特别是很少提及自己的过去。表面上对谁都是冷漠的态度，但实际上内心经常替他人考虑。意志坚定，为了自己的信念会拼尽全力。在深沉的表情下有着火热的激情。
作为战士有着极高的攻击力，并用压倒性的防御力保护着克拉莉纱。

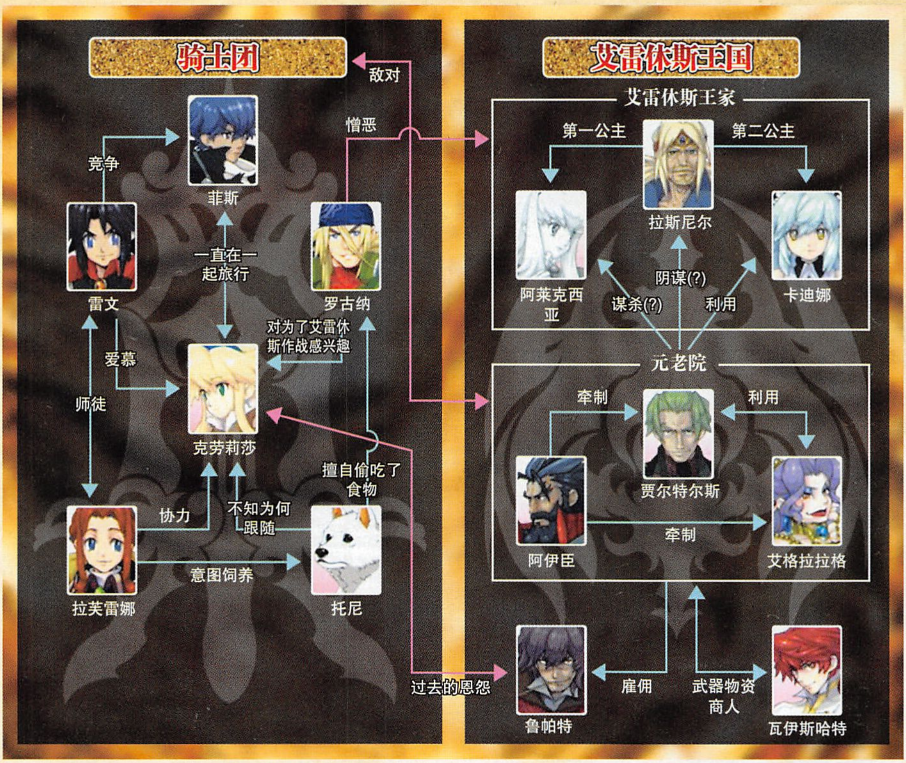
フィアース 姓名:菲斯（FIRS） 年龄:26岁 身高:178cm CV：津山博



“将艾雷休斯打得粉碎、全部烧尽……那，就是我……！”

身形健硕的佣兵。看似严厉，实际上为人相当洒脱。
平时为人十分绅士，无论作战还是料理样样精通，在危机时刻总是能化险为夷。
各项能力都十分强大，是战斗中不可或缺的人物。

ログナー 姓名:罗古纳（LOGNER） 年龄:29岁 身高:189cm CV：中田雅之





↑角色选择画面。



DER	查看战斗情况(敌我位置、战场情况等)
条件确认	查看胜利失败条件以及提示
状况确认	确认战场详细情况
ステータス	查看己方角色详细情况

クラスチェンジ	转换职业
スキルセット	装备技能
装备	更换武器、防具以及携带道具

战斗系统

本作的战斗系统与传统的S · PRG有所不同，并不是传统的回合制。角色的行动顺序由RES值来决定，RES值越高行动周期越短。

职业系统

本作的职业大致有专用和泛用两种，专用就是主角专属的职业，泛用职业共有16个，主角也可以使用。每个职业的各项数值、技能都不同，根据战场情况进行转职对战斗的走势有着很大的影响。

雇用系统

本作中可以雇用佣兵，游戏中佣兵叫做“渡り鸟”。可以在酒厂中进行雇用。雇用之后就可以进行探索了。

合成系统

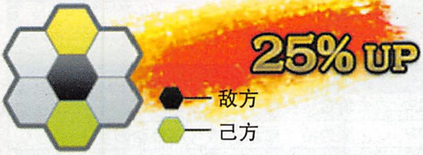
本作中可以通过合成锻造出高级的武器或防具。合成需要的素材可以通过派遣佣兵通过探索入手，也可以在战斗中打开宝箱获得。

己方角色将敌人包围后进行攻击时可以提升攻击的威力。满足条件时必定会发动，所以敌人同样也会发动协力攻击。战斗时要好好思考站位和移动，不要胡乱走入敌人的包围圈。当多人包围敌人时，以系统默认最大包围形式计算攻击力。



二人

己方前后平行夹击时攻击力提升25%





三人

三角形包围时攻击力提升50%





六人

6方向包围时攻击力提升75%



协力攻击是物理攻击，而锁定攻击为魔法攻击。当己方第一个角色锁定敌人后，接下来的同伴进行攻击时就可以发动锁定攻击。锁定攻击与站位无关，即使是远距离也可以发动，并且不消耗MP，锁定次数越多威力越大。只是如果被锁定的目标进行了行动，锁定就会自动解除。所以在使用锁定攻击的时候一定要细细观察屏幕右侧的行动顺序表。

锁定敌人

▼

其他同伴进行攻击

▼

“锁定攻击”发动！锁定次数越多威力越大！







数值	名称
HP	角色生命值
MP	魔力值（原地待机可以自动回复）
VP	行动值(每行动一次会消耗一部分,降为0后每回合扣除生命值的10%）
ATP	物理攻击力
DEF	物理防御力
SOR	魔法攻击力
MGR	魔法防御力
AIM	命中率
PRV	回避率
RES	行动力（数值越高行动周期越短）
WGT	重量(每回合扣除VP的量,职业不同重量也不同)
MOV	移动力
CLM	攀爬力(数值越高能够到达的地方就越高）

在这里我们先为您介绍各种职业的情报。不同的职业技能完全不同，并不是拥有强大攻击力的职业就一定好用。战场上的情况是千变万化的，只有好好地阅读战斗，选择出对战斗有利的职业才是取得胜利的唯一道路。

职业共有23个，其中有７个专属职业和１６个泛用职业。专属职业只有主角能够装备，佣兵只能装备泛用职业。不过主角们也是可以装备泛用职业的（除了狗狗）。下面就请仔细查看吧。



职业	武器	防具	职业技能
杂种犬	无	无	无
			通用技能
			无
			专属角色
			トニ–

职业	武器	防具	职业技能
プリンセスフェンサ–	大剑	银の胸甲	リボルバ–スイ–プ(对使用者的周围进行物理攻击,只有装备了大剑才能使用)
			イグゾ–ストヒット（对对方的VP进行伤害，只有装备了大剑才能使用）
			ロイヤルチア–（使用者周围的角色各种数值上升）
			ステ–タスロック（无视特效造成的特殊状态，维持目前的状态）
			通用技能
			ZOC无效（无视ZOC进行移动）
			阵头に立つは王家の务め（战斗开始时必定第一个行动）
			あきらめない心（随着VP的下降RES上升）
			プリンセスフェンサ–装备（可以装备プリンセスフェンサ–的装备）
			タ–ン经过スキル确率上升（每过一回合技能的发动概率就提升一点）
			专属角色
			アレクシア

职业	武器	防具	职业技能
レアルストレ–ガ	铁扇	リボン	ライトニング(雷属性没魔法攻击,对机械系可造成大伤害,移动后使用不可)
			リヴァイブ（治愈己方战斗不能的角色）
			ジョウント（穿越障碍物移动，移动后使用不可）
			ダミ–ド–ル（制作出使用者的分身）
			通用技能
			レアルストレ–ガ装备（可以装备レアルストレ–ガ的装备）
			アタック时AIMダウン（命中对方时对方的AIM下降）
			クリティカルイ时再行动（会心一击时可再次行动）
			ディスト–ション（没有达到一定值的伤害无效化）
			魔术效果＋25%（魔法效果提升25%）
			专属角色
			ラブラオナ

职业	武器	防具	职业技能
マ–シャルメイジ	トンファ–	コ–ト	ブラスト（无属性的魔法攻击）
			グラビトン（按比例给与对方伤害的魔法攻击，对方重量越大威力越大）
			ラッシングビ–ト(以使用者和目标的RES差值对威力进行补正的物理攻击,只有装备了トンファ–才能使用)
			ディレイアタック（取消目标的下一个回合的物理攻击）
			通用技能
			マ–シャルメイジ装备（可以装备マ–シャルメイジ的装备）
			エネミ–スル–（可以穿过敌人进行移动）
			绝好调ツ！（技能发动概率提升，直到受到伤害为止）
			エグゼグレイト（提升异常状态技的命中率）
			カウンタ–返し（对方反击时己方再次反击）
			专属角色
			レヴィン

职业	武器	防具	职业技能
スト–ムライダ–	ブ–メラン	バンダナ	オ–ビタルリング(以使用者邻接的一格为中心对周围对象进行物理攻击,只有装备了ブ–メラン时才能使用）
			レイジレイプ（可以将对方打退，具体效果与使用者的MOV相关，只有装备了ブ–メラン才能使用）
			ハイパ–ウェポン（提升目标的ATP）
			ポラポ–ク（挑衅，被挑衅的目标会锁定使用者）
			通用技能
			クリティカル无效（不会遭到会心一击）
			移动后VP回复（移动后VP回复）
			スト–ムライダ–装备（可以装备スト–ムライダ–的装备）
			クリティカルアボイド（提升PRY值，提升量为周围空出的HEX值）
			レイジレイプリベンジ（将レイジレイプ作为反击进行发动
			专属角色
			ログナ–

职业	武器	防具	职业技能
ダンデライオン	シュトラル ゲヴェイア	ブロ–チ	シュ–ティングハウル（直线上的贯通物理攻击，无视飞行特性，移动后使用不可）
			サクリファイス（牺牲使用者的HP进行攻击，移动后使用不可）
			エンカレッジ（提升周围角色继续的RES）
			ロブタ–ン（夺取对方的回合变为自己的回合，移动后使用不可）
			通用技能
			ソウルサバイブ（防御即死效果）
			ダンデライオン装备（可以装备ダンデライオン的装备）
			投射武器ブロック（完全不受投射武器的伤害）
			くじけない心（濒死时SOR、MGR、PRY值上升）
			重ねクリティカルィ(会心一击时威力因概率而上升,判定回数与级别相关)
			专属角色
			クラリッサ

职业	武器	防具	职业技能
アックスバトラ–	ボ–ルア–ム	ガントレット	ヴェボンスイング(用武器发出的冲击波攻击正面三格，只有装备了ボ–ルア–ム才能使用)
			ヴェボンポルト(远隔攻击,目标位置比使用者越高威力越大,无视飞行 特效）
			ディザ–ム(解除对方武器装备的物理攻击,只有装备了ボ–ルア–ム才能使用）
			マリスドロウ（吸收使用者周围角色的异常状态，集中到使用者一人身上）
			通用技能
			オ–バ–フロウ（每打倒一次敌人技能威力就上升少许）
			濒死时AIM上升（濒死状态时AIM上升）
			アックスパトラ–装备（可以装备アックスパトラ–的装备）
			迎击の心得（被敌人包围时反击率上升）
			アタックアシスト（同伴攻击时，自己也进行追加攻击）
			专属角色
			フィア–ス

职业	武器	防具
(1)ヴォーヘット	剑	ベスト



职业技能
ハードスマッシュ（高威力物理攻击）
スマートドライブ（必定命中的物理攻击）
MPバースト（使用者的MP变为3倍，失败则变为0）
装备变更（利用一回合变更装备）
通用技能
待机时VP回复（不进行移动时VO回复）
ブラットヒート（反击时伤害增加）
ヴェボンブロック（一定几率免疫普通攻击）
ヴォーヘット装备（可以装备ヴォーヘット的装备）
ATP+25%（物理攻击力+25%）
备注
全职业中攻击力最高

职业	武器	防具
(2)スベルキャスター	魔导书	指轮



职业技能
グラッシュ（地属性魔法攻击，移动后使用不可）
フリーズ（水属性魔法攻击，移动后使用不可）
ファイア（火属性魔法攻击，移动后使用不可）
ヴォルテック（风属性魔法攻击，移动后使用不可）
通用技能
スベルキャスター装备（可以装备スベルキャスター的装备）
待机时MP回复（不进行移动时MP回复）
濒死时消费MPセーブ（濒死时MP消费减少）
レジストブロック（一定几率免疫魔法攻击）
SOR+25%（魔法攻击力+25%）
备注
全职业中魔力最高

职业	武器	防具
(3)ファンタスティカ	ベル	バッジ



职业技能
スロウダウン（降低目标的RES）
フイブルマインド（降低目标的MP）
インヴォーク（使用对象在下回合结束前命中率特技发动率变为100%）
ラッシュ（移动后不可使用的技能变为可以使用）
通用技能
ファンタスティカ装备（可以装备ファンタスティカ的装备）
ゾーンエフィクト（己方AIM・PRY上升，敌方下降）
アーツサポート（阵形攻击和锁定攻击威力上升）
获得PSPアップ（获得PSP上升）
オブジェアタック（可以破坏障碍物）
备注
破坏障碍物

职业	武器	防具
(4)ガジエッティア	スパナ	エプロン



职业技能
ミスティク（扩大道具效果范围）
通用技能
ガジエッティア装备（可以装备ガジエッティア的装备）
ディセラレイト（在攻击中附加减少对方继续的RES值的效果）
アイテム效果（道具效果上升）
アイテム效果范围扩大（对其他人使用道具）
アイテムキャリアブラス（战斗中可携带道具增值8个）
ディセラレイト（在攻击中附加减少对方继续的RES值的效果）
アイテム效果（道具效果上升）
アイテム效果范围扩大（对其他人使用道具）
アイテムキャリアブラス（战斗中可携带道具增值8个）
备注
典型的支援型角色

职业	武器	防具	职业技能
(5)セイクリッドセイバ–	怀刀	护符	ヒ–ル（给目标加血，加血；量与魔法攻击力相同）
			スティグマ（给与不死系大伤害的魔法，移动后使用不可）
			フラジャイル（使目标的物理防御力和魔法防御力下降50%）
			タ–ンシフト(交换使用者与目标的回合，使用者下一回合之前RES上升）
			通用技能
			セイクリッドセイバ–（可以装备セイクリッドセイバ–的装备）
			仲间の危机にRES上升（同伴有危险时RES上升）
			被ダメ–ジ时HP回复（受到攻击时，一定几率回复HP）
			MGR——25%（魔法防御力上升25%）
			エクステンション（单体魔法范围扩大）
			备注
			专克不死系



职业	武器	防具	职业技能
(6)ワンダ–シ–カ–	パチンコ	ブ–ツ	アナライズ（可以查看对方详细情况）
			ディテクタ–（可以发现使用者周围的隐藏道具或敌人）
			チェンジ（降目标的HP和MP互换，移动后使用不可）
			イン＆アウト(消耗一回合,将全体的道具和个人的道具进行交换）
			通用技能
			段差对应（延长投射性武器上下方向的射程）
			トドメにギャラゲット（击败敌人时有一定几率获得金钱）
			トドメにアイテムゲット（击败敌人时有一定几率获得道具）
			ワンダ–シ–カ–装备（可以装备ワンダ–シ–カ–的装备）
			移动后アイテムゲット（移动后有一定几率获得道具）
			备注
			赚取金钱的好职业



职业	武器	防具	职业技能
(7)ジェオニックル–ラ–	手里剑	ジュエル	トランスレイト（在同属性的地域移动）
			リプレイス（交换使用者与目标的位置）
			シャットアウト（禁止目标移动，移动后使用不可）
			レイフィ–ルド(与使用者所处位置属性相同的攻击上升,否则反之）
			通用技能
			レイアタック（付与攻击与所处地形相同的属性）
			移动后HP回复（移动后HP回复）
			ジェオニックル–ラ–装备(可以装备ジェオニックル–ラ–的装备）
			移动コスト无视（无视地形差异进行移动）
			仲间の危机に移动力上升（同伴濒死/战斗不能时移动力和攀爬力上升）
			备注
			可以锁定敌人的行动



职业	武器	防具	职业技能
(8)エスコ–トベッセル	锤	ブレ–トメイル	ベヴィストライク（将比自己重量轻的对手击退一格的物理攻击）
			アラウアンス（将目标HP剩余1的物理攻击）
			フォ–スフィ–ルド（使用者到下回合为止,不受任何伤害和特殊效果）
			アンブリファイア（使用者下次攻击时威力上升）
			通用技能
			ノックバック无效（不会被击退）
			ZOCエフィクト（降低邻接敌人的移动力）
			DEF＋25%（物理防御力＋25%）
			エスコ–トベッセル装备（可以装备エスコ–トベッセル的装备）
			ディフェンサ–（一定几率帮邻接同伴承受单体物理攻击）
			备注
			攻击力高，移动力低



职业	武器	防具	职业技能
(9)アサルトバスタ–	枪	ヘッドギア	スラストチャ–ジ（直线上的单体物理攻击，距离越远威力越大）
			ソニックブ–ム(直线上的冲刺攻击，给与左右位置的人伤害，不分敌我）
			ビ–トステップ（提升移动力和攀爬力）
			HPバ–スト（使用者的HP变为现有3倍，失败则变为0）
			通用技能
			移动后HP回复（移动后HP回复）
			ペネトレイタ–（使投射攻击可以贯穿障碍物）
			アサルトバスタ–装备（可以装备アサルトバスタ–的装备）
			获得EXPアップ（获得EXP上升）
			MOVプラス（移动力上升）
			备注
			只能直线移动



职业	武器	防具	职业技能
(10)エニグマンサ–	杖	ロ–ブ	デバステイト（对周围两格的人进行无属性魔法攻击）
			プロテクト（使目标的物理防御力和魔法防御力上升）
			ディスペル（消除目标设置的附加状态）
			アゲインスト（使目标的魔法成功率下降）
			通用技能
			エニグマンサ–装备（可以装备エニグマンサ–的装备）
			警戒（将HP提升到濒死的临界点）
			敌味方便别（不给予同伴攻击，敌人不进行回复）
			エンデュランス（使自己所受状态效果延长）
			レビテ–ション（毒/熔岩地形无效化）
			备注
			后方辅助型角色



职业	武器	防具	职业技能
(11)ストライダ–	弓	アミュレット	ラジカルサップ（到下一回合为止，提升使用者RES的物理攻击）
			ダイパ–キック（向下方向的物理攻击，高低差越大威力越大）
			メズマライズ（降低使用者周围3格以内的对象的AIM）
			トレ–スオン（目标每移动一次，使用者便跟随其后）
			通用技能
			リム–ブトラップ（发现地上的陷阱，站上去便解除）
			CLMプラス（提升攀爬力）
			ストライダ–装备（可以装备ストライダ–的装备）
			AIM＋25%（命中率＋25%）
			クリティカル发动率上升（会心一击率提升）
			备注
			RES值高



职业	武器	防具	职业技能
(12)グラブデュエリスト	グラブ	ベルト	バスタ–スロ–（将目标投掷出去的物理攻击）
			シュライクフォ–ル（将目标打到选定的位置，物理攻击）
			シュ–トアイテム（投掷专用道具攻击敌人）
			リフトアップ（举起同伴，不给予伤害进行移动）
			通用技能
			アクセラレイト（回合结束时RES值随机上升）
			グラブデュエリスト装备（可以装备グラブデュエリスト的装备）
			レッドゾ–ン（濒死时跳过该回合）
			投射距离プラス（提升投射武器的射程）
			VP＋25%（VP提升25%）
			备注
			投掷敌人这招在有高低差的战场上十分有用



职业	武器	防具
(13)ナイトレイダ–	细剑	マスク



职业技能

- シックスパレット（威力稍小的6连击）
- イノセントブロウ（无视对方状态给与固定伤害）
- MPシフト（将使用者的MP全部分给同伴）
- ブラックアウト（隐身，不会成为被攻击对象，但是会受到范围攻击）

通用技能

- ターン时HP回复（自己的回合开始时回复HP）
- カウンタ–发动率上升（反击发动率上升）
- ナイトレイダ–装备（可以装备ナイトレイダ–的装备）
- イリュ–ジョン（一定几率无视所有伤害）
- RES+25%（RES+25%）

备注

全职业中RES值最大

职业	武器	防具
(14)フェダ–イン	弯刀	曲玉



职业技能

- ディビリテイタ–（一定几率封印对方的概率技能）
- ハイスラッガ–（将回避分配到攻击上提升攻击力，但下回合回避率下降）
- ソ–サルアンカ–（攻击“球”的话可以直接移动到球所在位置，攻击角色可以直接移动到对方身边）
- パッシブスタイル（下回合结束前技能发动率上升，伤害下降）

通用技能

- PRY+25%（回避上升25%）
- アタック时HP回复（攻击时HP回复）
- アタック时MP回复（攻击时MP回复）
- フェダ–イン装备（可以装备フェダ–イン的装备）
- コマンドクリティカル（可以在特技中选择会心一击攻击）

备注

全职业中回避率最高

职业	武器	防具
(15)エミュレ–タ	爆弹	怀中时计



职业技能

- ダウンロ–ド（学会敌方技能并使用）

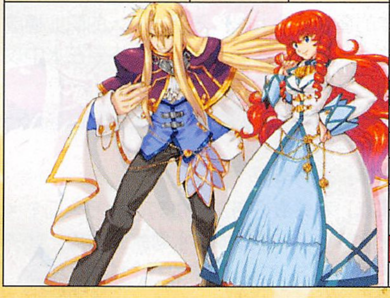
通用技能

- アクションリプレイ（接近自己或同伴的人重复上一个单体行动）
- ターン时MP回复（自己的回合时回复MP）
- エミュレ–タ装备（可以装备エミュレ–タ的装备）
- 弱点属性补正プラス（弱点属性的攻击力上升）
- 消费MPセ–ブ（消耗的MP为原来的75%）

备注

可以利用敌方技能进行攻击

职业	武器	防具
(16)エクスキャバリア	礼仪剑	ス–ツ



职业技能

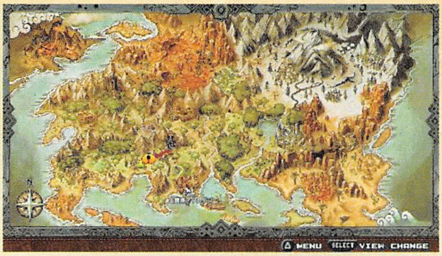
- タイック（提升目标的RES）
- イントル–ド（放弃一回合，下次可以行动两回合）
- マリスリパ–ス(将自己的异常状态转移给别人，同时自己的物理攻击力上升）
- リメイン（防止一次战斗不能）

通用技能

- 待机时HP回复（原地不动选择待机时HP回复）
- ディストリビュ–ト(打倒敌人时剩余的伤害分给剩余的敌人,给己方回复时也是一样）
- 濒死时RESアップ（濒死状态时RES上升）
- トドメにRES上升（打倒敌人时RES上升）
- エクスキャバリア装备（可以装备エクスキャバリア的装备）

备注

全职业中HP最大



序章

本关只是供玩家熟悉操作用的。我方2人，敌方5人。敌方大将ルバート会中途撤退，不用担心。剩下的小兵皆可秒杀之。



1－1

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 我方全灭

攻关要点： 此时オリジナル(特殊技能)选项可以使用了。对方那个Lv3的家伙会使用魔法攻击，HP下降后还会用加血的道具，最好先将其斩杀之。

1－2

胜利条件： 启动大门机关或敌全灭

失败条件： 我方任意一人阵亡

攻关要点： 本关开始时只有主角クラリッサ和小狗，3、4个会合之后フィアース会带着少妇赶来。机关就是地图上方的高台上的黄色水晶，不要和敌人纠缠过多，让少妇尽快用瞬移特技“ジョウント”去开启机关。如果想将敌人全部击败最好先将敌人中那个Lv12的消灭掉，用三角形的包围站位攻击，可以提升50%的攻击力。过关后少妇ラブライナ加入。（本关有宝箱）

1－3

胜利条件： 我方全员到达指定地点

失败条件： 我方任意一人阵亡

攻关要点： 不要妄想从正面突破（当然如果你想利用自己高超的走位慢慢磨死他们也行，只是时间嘛……）。将主角的职业换成ファンタスティカ，可以破坏木桶从地图左侧逃脱。左侧只有两个敌人，攻击力都不强。需要注意的是少妇的移动范围相对较小，有可能被敌人追上，注意保护她。还有更换职业，所有的装备都会自动解除，别忘了重新装备一下。

此关过后会出现两个自由关卡，在这里可以进行练级，次数不限。

1－4

胜利条件： 救出九个房子内的居民

失败条件： 被敌人发现

攻关要点： 两个敌人会以逆时针的方向绕大圈侦察，每移动一次会走到一个交差点。他们的视野是贯通的，只能躲在房屋与房屋之间。注意即使敌人该回合停止行动，我们也不能走到他们的实现范围内，否则也会被发现。推荐此关只选用クラリッサ和フィアース两人，这样比较方便，毕竟人多不一定就是好事啊。

1－4（2）

胜利条件: 所有村民成功逃出或击败敌人ナナサト

失败条件： 任意一个村民死亡或我方全灭

攻关要点： 尽里侧两方分别有两个弓箭兵，最好一上来就先消灭。另外村民中的老头需要特别照顾，他的前进路线很靠近ナナサト，两个攻击就挂了。将少妇ラブライナ的职业换成ガジェッティア，这样就可以加大道具的效果范围。注意此时的效果是不分敌我的，别让敌人也享用我们的道具啊！魔法兵可以先不理会，主力攻击ナナサト，地属性的魔法对其有特效。（本关有宝箱）

此关过后回到浦里ポリアーシャ，在酒馆中和女将エレン对话就可以雇用“渡り鸟”了。之后就可以在菜单中选择“探索”，可以到已出现的地域中任意一个地方，这样就可以找到很多合成用的素材。注意探索是需要花钱的哦。

1－5

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 本关没什么难度。水中的妖怪几乎攻击无效，需要用火系魔法将4个火柱全部点燃，这样水中的怪物就会上岸。随便将一人的职业换成スペルキャスター就可以了。尽量不要在水中攻击怪物。

1－6

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 我方全灭

攻关要点： 本关最好带上解毒药，再多来几个スペルキャスター。一旦掉下水塘就会中毒，此外由于法师的CLM不高，中途的一个柱子上不去，

只能从水中过去。到达对面后除了白狗其他的角色是上不去的，所以就需要法师了。最好再带一个ガジェッティア，这样就可以随时为法师加血。（本关有宝箱）

1－7

胜利条件： 我方全员到达指定地点或敌全灭

失败条件： 99回合之内没有过关或我方一人阵亡

攻关要点： 还是不要去想什么敌全灭了，本关不用六个人全上，4或5个即可。所有人都从一边走，敌人的防御力较低，不会费太大劲。中间的宝箱最好用少妇的瞬移去拿，拿了就跑，别和那个黄金敌人纠缠。（本关有宝箱）

1－7（2）

胜利条件： 敌全灭

失败条件： レヴィン阵亡

攻关要点： レヴィン这个白痴……レヴィン这边有4个敌人，其中三个都比较弱，会有一个过来攻击レヴィン，我们就尽量往远处跑，不要靠近中间的隔断，那个靠近的家伙轻松就可以消灭。大部队这边的敌人都比较强，我们战前准备两个法师就可以，然后用两个较强的角色堵住路口，剩下的保护法师，然后法师就可以去消灭レヴィン那边的敌人了。其实只要将レヴィン这边那个强力敌人消灭后剩下了レヴィン自己也可以对付。

1－8

胜利条件： 消灭敌人モグヤ

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 本关初始位置距离目的地有一定距离，所以对角色VP有一定要求。此外，多带几个法师,再带上狗，在モグヤ所处高台的下面让狗直接跳上去，就可以把他引到高台边上，这样一来就可以让法师在下面狂轰，而且他还打不到我们，地属性的魔法比较有效。路上的小兵都构不成威胁。此外最好再带上一个ガジェッティア，这样在法师的VP不够的情况下可以及时为他们加血，又不会浪费攻击机会。（本关有宝箱）

此关通过后会增加4个新职业，分别是ジェオニックルーラー、ワンダーシーカー、エスコートベッセル、サイクリッドセイバー。进入下一个城市，在这里可以购买新武器等装备，在每个地方和有叹号的人对话即可引出新剧情。

1－9

胜利条件： 己方全员到达指定地点

失败条件： 被敌人发现

攻关要点： 本关只有两个巡逻的敌人，他们之间有视角的死角。要想通过升降台必须先拿到钥匙，钥匙就在左上侧那个敌人巡视的小屋前。本关可用的角色只有两个，把其中一个的职业换成ワンダーシーカー，在那个小屋旁可以发现钥匙的地点。多多注意屏幕右侧的行动顺序表，找好时间差拿到钥匙。然后一个人先把另一个送上二层，然后上去的人再把下面的人送上来。

1－9（2）

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方任意一人阵亡

攻关要点： 本关共有6个敌人，上面3个可以像切瓜一样地干掉，下面有两个9Lv的，没什么威胁，关键是那个Lv14的，普通攻击只能减他1的生命值，即便围成三角形的阵形也打不了多少血，最好用女主角的サクリファイス这个技能（消耗自己的血攻击对方），带足加血药。之前最好先将那两个9级的干掉。

本关过后就可以进行合成了，快去多多收集素材吧。

1－10

胜利条件： 消灭半数敌人（4个）

失败条件： 女主角阵亡

攻关要点： 本关没什么难点（这么容易的关卡真不多啊），捡血少的家伙打吧。下方的水晶是用来加MP的，终于可以放心使用特殊技能了！干掉4个杂兵后过关。

1－11

胜利条件： 开启机关

失败条件： 己方任意一人阵亡

攻关要点： 本关没有敌人，放心大胆地走吧。左边的机关是踩的，站上去选择“待机”，右边的机关需要用魔法攻击。一点也不难。

1－11（2）

生理条件： 全员到达指定位置

失败条件： 己方任意一人阵亡

攻关要点： 本关还是没有敌人，我方的两个人分别走左右两条路，先让レヴィン开启左边的第一个机关为フィアース开路，然后就可以看见机关就打。

1－11（3）

胜利条件： 全员到达指定位置

失败条件： 己方任意一人阵亡

攻关要点： 本关依旧没有敌人，不过有一条激光挡住了去路。先让フィアース踩下右边的机关，左侧会有一条路下降，レヴィン过去开启机关，右侧会有石台升起挡住激光，フィアース再过去开启另一个机关。之后二人走进黄色光圈即可。

1－11（4）

胜利条件：全员到达指定位置

失败条件：己方任意一人阵亡

攻关要点：本关有没有敌人呢？没有。但是有一条激光在后面追着我们，激光每回合向前移动一点，碰到了即死！当走到黄色格子上会自动传送到下一个黄色格子，但是传送后若是在该格子上原地行动就会传送回原来的格子，这样一来激光就会攻击到我们。怎么办呢？把二人的职业都换成可以远程攻击的，但不要是法师，最好是ジオニックルーラー，这样就可以攻击远距离的箱子了。需要注意的是ジオニックルーラー不能攻击邻接位置的目标。

1－11（5）

胜利条件：敌全灭

失败条件：己方任意一人阵亡

攻关要点：终于有敌人了，6个浮游怪物，不过这帮家伙就是一群废柴，轻松灭之。没有什么难度。（本关有宝箱）

1－12

胜利条件：敌全灭

失败条件：己方全灭

攻关要点：河对岸的四个怪物会使用魔法，它们自上到下的属性分别为火、水、风、地，我们就用水、火、地、风的相克魔法消灭它们吧，但是要注意它们也会用同样相克的魔法攻击我们。这边的两个防御较高，合力围攻之。

1－14

胜利条件：敌全灭

失败条件：己方全灭

攻关要点：本关可以使用锁定合体攻击“ロックオン”。在攻击时选择“ロックオン”,就会以锁定目标的形式结束该回合,之后同伴攻击被锁定目标时就可以发动强力的魔法攻击“コンビネーションアーツ”,攻击同一目标的人数越多攻击力就越强。但是被锁定目标一旦行动锁定就会解除。

像犀牛一样的怪物防御很高，单体攻击时只能扣掉它1的生命值，所以一定要围攻，围攻时可以选择是攻击还是锁定，锁定的话就按△键。此外犀牛怪还会“石像”攻击，一旦石化了下一次受到攻击时就会被秒杀，所以还是多带点接触石化的药吧。消灭3只怪物后会出现增援，其中有一只BOSS似的怪物，用合体攻击轻松杀之吧。（本关有宝箱）

1－14

胜利条件：敌全灭

失败条件：敌人进入指定区域

己方全灭

攻关要点：敌人中出现了枪兵和忍者，我们可以利用枪兵的“只能直线前进”这个弱点堵住路口。左右两侧的区域会先后出现援军，一定要把路堵好，最好换几个ジオニックルーラー，他们可以在一定回合数内封印敌人的行动。多多利用合体攻击。

1－15

胜利条件：敌全灭

失败条件：ログナー阵亡

攻关要点：大部分敌人都在高台上，多换几个セイクリッドセイバー，他的魔法可以对敌人造成大伤害，而且攻击范围也比较大。只剩下一个敌人时四周会出现9个援军。多带点加血药吧，最好让两个セイクリッドセイバー去攻击高台上的敌人，剩下的人在关卡最下边等着援军。这关没什么难点，要有耐心。此外最好别让ログナー冲在前面，当援军出现后连续攻击可吃不消。

本关胜利后ログナー加入，十分强力的角色！

1－16

胜利条件：敌全灭

失败条件：村民任意一人阵亡

己方全灭

攻关要点：上方的老头和男性村民会往关卡上方走，所以最好换几个能加血的职业，最好是セイクリッドセイバー，又可以加血又可以魔法攻击，排阵的时候最好把セイクリッドセイバー放在前面向上走，下面的就让其他人去搞定吧。

本关过后第一章结束。



2－1

胜利条件：敌全灭

失败条件：己方全灭

攻关要点：本关除了治安队以外还有一个怪物“河伯ヴォジャノーイ”，这家伙会一直呆在水中，它的攻击是定时的，发动攻击时所有在水中的角色（不分敌我 ）都会受到水属性攻击。进攻

时可以不去理会它，只要击败治安队就行，也可以把治安队都引到水中“借刀杀人”。中期敌军会出现4个援军。

2－2

胜利条件：敌全灭

失败条件：己方全灭

攻关要点：本关高台上的敌人以弓箭兵和低级法师居多，近身战的话胜算很大，但需要踩下机关到高台上去。机关共有3个，最前面的两个需要WGT值高的角色才能踩动，将两个角色职业换成エスコートベッセル即可。需要注意的是踩下机关的角色不能离开开关，这样一来高台上只有3个人能去战斗，要平均分配角色。消灭几个敌人后高台下面还会出现5个援军。

本关过后会出现一个自由关卡。

2－3

胜利条件：敌全灭

失败条件：己方全面

攻关要点：本关中除了フィアース以外的角色全都中了陷阱，不能够使用特殊技能和魔法，选一些物理攻击力强的角色吧。下方还会出现6个援军。好在敌人都不强，而且有些弱智，加血的时候经常连己方角色也一起“优惠”了，范围攻击时经常连敌方角色也一起“优惠”了。

本关过后会增加4个新职业，分别是アサルトバスター、エニグマンサー、ストライダー、グラブデュエリスト。

2－4

胜利条件：全员到达指定位置

大门开启后敌全灭

失败条件：己方任意一人阵亡

大门开启前消灭任意敌人

攻关要点：不能打死敌人……不要下狠手啊，把他们全部打到濒死状态即可。把3个敌人弄到濒死后就会有剧情，大门就会开启，还有5个援军。现在就可以痛痛快快地杀他们个片甲不留。如果不想战斗的话就全速向大门内侧移动吧。

2－5

胜利条件：敌全灭

失败条件：己方全灭

攻关要点：本关没有什么特殊的。敌人中铠甲骑士较多，防御力强，最好用魔法攻击。

2－6

胜利条件：击败敌人アースガルズ

失败条件：己方全灭

攻关要点：这次敌人出动了机械战警。这家伙的防御力很高，而且有999的生命值，普通攻击费不了他多少血，最好用合体攻击，但是尽量别围住它，否则它会使用超级无敌变态攻击的，一下子会减掉我们每人9999的血啊，也就是秒杀团灭！一定要小心！最好使用几个可以远隔攻击的。

2－7

胜利条件：阻止召唤グラウスヴァイン

敌全灭

失败条件：行动超过60回合

己方全灭

攻关要点：阻止召唤グラウスヴァイン就要破坏中间的机器，一共有6个，每个爆炸之后都会造成邻接角色100点固定伤害（不分敌我），所以最好让能够远隔攻击的人去破坏。此外ルバート会在正中间的位置，离他远点。

2－8

胜利条件：阻止召唤グラウスヴァイン

敌全灭

失败条件：行动超过40回合

己方全灭

攻关要点：本关敌人众多，攻击力防御力都极强，还会不断出现援军，40回合之内无论敌全灭还是阻止召唤貌似难度极大……没关系，这两年的关键词就是“忽悠”，只要你能最后留一个人抗过40回合就会发生剧情，国王出现！瞬间秒杀所有敌人，然后舍身取义。之后过关。

2－9

胜利条件：全员到达指定位置

敌全灭

失败条件：行动超过99回合

己方任意一人阵亡

攻关要点：本关尽量不要和敌人纠缠，向前跑。少妇ラブライナ的瞬移技能ジョウント不错，可以无视障碍物和地形差异。本关最好就让她一个人登场，利用瞬移逃脱，还可以减少己方行动次数，多带点加血药。最后的6个铠甲骑士怎么办？没关系，这些家伙是瞎子，看不见咱们。本关过后少妇ラブライナ被抓走。

2－10

胜利条件：敌全灭

失败条件：己方全灭

攻关要点：本关的敌人全是怪物，最上方右侧有两个高级别的，不仅攻击力防御力高，而且还会放毒，带点加血药吧。这两个家伙可以使用职业グラブデュエリスト的投掷技能，将它们从高出扔下去，这样就可以秒杀了。剩下的怪物没什么难度。

2－10（2）

胜利条件： 消灭敌人“キングダラスク三世”

开启所有机关

失败条件： 己方任意一人阵亡

任意一名敌人过桥

攻关要点： 本关想消灭キングダラスク三世是不太可能了，这家伙有1000以上的生命值，还是跑吧。注意路上那个像犀牛一样的怪物，这家伙的石化可是很厉害的，被石化后很容易被秒杀，最好每个人都带上治疗石化的药和解毒的药。另外机关要在所有同伴都过桥之后再去开启。

2－11

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 本关不难，虽然敌人众多，但攻击力都较弱。后期还会出现8个援军，多带点加血药什么的。本关就是耗时间，最好打持久战的准备。

2－12

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点: 本关没什么难点,只是敌人数量较多,其中敌人的法师防御力较高,而且会使用范围攻击。

2－12（2）

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 本关的敌人全是怪物，猪怪的攻击力、防御力以及生命值都较高，最好远距离进行合体攻击。另外地上有很多的陷阱，只有弓箭手ストライダ－这个职业才能发现，走上去就可以解除，如果其他角色不幸踩到陷阱可是会扣掉大量金钱的。本关也是持久战，最好带上一个能加血的职业。

本关过后会有一个自由关卡。

2－13

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 本次的敌人全是不死系僵尸，普通攻击消灭它们之后有可能再次复活，最好用职业セイクリッドセイバ－的魔法スティグマ消灭它们。本关3个强攻击力角色陪3个セイクリッドセイバ－比较好。

2－14

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 本关是在熔岩洞中进行战斗，敌方怪物会使用魔法，最好陪两个法师，选对了相克属性的魔法甚至可以秒杀。注意地上的红色部分，都是熔岩，走上去会掉血。还有不死系的援军出现。

2－15

胜利条件： 开启所有机关

失败条件： 行动超过17回合

己方全灭

攻关要点： 本关没有敌人，己方也只有主角クラリッサ一个人，需要用到她的无限距离攻击特性去开启机关。两个连在一起的机关需要用贯穿技能来开启，若是连在一起的机关颜色不同就要先攻击一个改变颜色再贯穿。正中间的那三个不能用贯穿攻击来开启，最前面的在正中间的台子上开启，中间的在左下角的平台上开启。

2－16

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 本关只有主角クラリッサ和公主两个人，而敌人有一大堆……没关系，公主的实力比想象中强得多。一上来先把右边的两个干掉，之后再到那一堆敌人那里去，不要急着向前走，先把近处的敌人消灭，远处的不会过来。

2－16（2）

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 本关开始时主角クラリッサ和公主与大部队离得很远，不要硬拼。本关中敌人众多，是持久战，选好装备多带点加血药。后期还有5个援军。尽量不要让己方角色单独行动。本关通过后公主加入（是个猛女）。



3－1

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 本关中的魔物都比较强,数量也很多。尤其是最高处那个只有一只的怪物，会放毒，别忘了带解毒药。攻击它的时候最好用合体攻击。

3－1（2）

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 本关的怪物都是全新的，攻击它们时要选好相对属性，否则只能减1的血，或者用合体攻击也不错。右侧的高台最上方和最下方都有陷阱，用忍者ジェオニックルーラ一这个职业就能发现。此外这些怪物经常会防毒或是使用“HP最大值低下”的招数，最好每人带一个解毒药和治疗最大HP低下的药。河中和低处平台上的怪物最好都用合体攻击。

3－2

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 本关只有クラリッサ和公主两个人，8个敌人分布在战场的4个角落，两人最好集中行动，共同消灭敌人。别忘了带治疗最大HP低下和解毒的药。

3－2（2）

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点： キングダラスク三世和黑女人又来了，这两个家伙很强，这次不能只是跑了，用合体技来对付他们。キングダラスク三世会防毒，别忘了带上解毒药，最好把少妇ラブライナ派上场，因为她会复活的技能，所以我们死了也不怕，但是一定要保护少妇的安全。此外职业グラブデュエリスト的投掷技能对キングダラスク三世和黑女人无效。消灭所有小兵后会出现援军。

3－3

胜利条件： 消灭敌人チェル

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 本关只要消灭チェル就行了，所以左边的敌人可以放任不管。注意那个像鸭子一样的怪物攻击力很高，如果它靠近了最好先灭掉它。多带点加血药。

3－3（2）

胜利条件： 消灭敌人ヴァイスハイト

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 本关只有一个敌人，此人攻击力较高，每一下攻击都至少要费一半的血，不过我们人多，用合体技灭之。多带加血药。

3－4

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 本关中有很多加MP的水晶，多多利用。在高处还有弓箭手，最好速速杀之。铠甲骑士的防御很高，用グラブデュエリスト的投掷技能扔死它们吧。

3－5

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 本关没什么特别的，杂兵战。尽头有一个重力机关，开启后对我方有力。不过就算不开我们也能赢。不过消灭3个敌人之后会出现援军，其中有几个法师，要尽快消灭。多带加血药。

3－5（2）

胜利条件： カティナ的HP降为0

失败条件： カティナ死亡或己方全灭

攻关要点： 将一个人的职业换成ファンタスティカ，用技能フィブルマインド消除カティナ的MP吧。路上的怪物实力不俗，带几个强力角色。カティナ的MP有1008。

3－6

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 本关的敌人是盗贼。敌我之间有一堵魔法墙，需要エニグマンサ一的技能来接触，每次只能解除一格。对方全部都是魔法攻击，要快速通过魔法墙。或是选几个可以远隔攻击的，但不要用法师，否则魔法会被挡回来攻击自己。

本关过后增加四个新职业，分别是ナイトレイダ一、エミュレータ一、フェダ一イン、エクスキャバリア。

3－7

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 本关的敌人还是盗贼，但是敌人数量一下子变得很多。对方的法师有自动反弹魔法的技能，用物理攻击消灭他们。BOSS每回合都会自动加血，最好用合体技攻击他。

3－8

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 本关的敌人都是铠甲骑士，攻防都很高。普通攻击效果不大，最好用合体攻击，或者是グラブデュエリスト的投掷技能，尤其从高出往下扔的时候，费血那叫一个爽啊。敌人中红色的家伙有700多点血，最好先把他仍下去打其他的人。

3－9

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 对方的敌人有两种，一种是铠甲骑士，一种是类似忍者的家伙。这些家伙又会放毒又会

石化，要小心，多带点解毒和治疗石化的药吧。铠甲兵继续扔死他们。

3－10

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 机器人再次出现了！这回它的实力又提升了一大块，有2498的血。还记得怎么打它吧，远距离合体技，千万别围着它啊，不过就算不围着它它也有可能使用伤害为9999的技能，此外少妇的雷属性攻击也很有效。敌方的法师威力不小，要首先消灭他们。普通敌人还有一定几率复活，这是场持久战。最好先把上面的敌人引下来消灭之后再集中火力攻击机器人。

3－11

胜利条件： 全员到达指定位置
敌全灭

失败条件： 己方任意一人阵亡

攻关要点： 本关需要用职业フェダーイン的技能ソーサルアンカ来前进。对准对面卯钉似的东西使用ソーサルアンカ就行。绿色的怪物攻击力不高，但是会封印我们的技能。各个台子之间的高度不同。本关不用多选人，只要两个フェダーイン再加上两个强力角色就行了，フェダーイン过去之后再把其他人拉过去，注意不要站在台子边缘上拉，否则被拉的人会直接掉到悬崖下面。

3－11（2）

胜利条件： 消灭敌人ヴァイスハイト

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 这个家伙的攻击力不俗，而且还是单挑战！看我们男主角的实力吧！不过ヴァイスハイト每次的攻击造成的伤害是当时血的一半左右，多带点加血药，随时补充。最好用技能ヴェボンスイング攻击他。

3－11（3）

胜利条件： 消灭敌人ヴァイスハイト

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 死之商人又出现了！，不过这是最后一次了。他的主要攻击方式就一种，第一回合锁定目标，第二回合进行攻击，而且攻击是贯的，可以直线贯穿5格，不过锁定后我们还可以逃跑，只要在他攻击前移动到攻击范围之外就可以了，己方 角色尽量不要站成一列。如果不幸中了可是会被秒杀的，最好带上少妇ラブライナ，进行战斗不能的回复。这样就可以耗死他了。

3－12

胜利条件： 消灭敌人アースガルズ

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 机器人又出现了，生命力堪比小强啊，而且能力又提升了，有2850的血，不过本关只有它一个。本关的主攻手还是少妇ラブライナ，或者用合体技攻击。最好带上1个エクスキャバリア职业的人，这个职业的技能リメイン可以防止一次战斗不能，就算中了减9999伤害的招数也不会死亡，会留下1的血。此外这个职业加血时可以同时为周围的人加血，虽然加血量不大，但某些时候还是有用的。击败アースガルズ后敌人会出现援军，都是机器人，但本关结束。

3－12（2）

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 接上一关，敌人都是机器人，一共12个。少妇ラブライナ继续出击！敌人分布在四个角，我们不要分散去攻击，一个一个的来。要是想尽快解决战斗的话就用职业エスコートベッセル的技能ヘヴィストライク将对方直接打到悬崖下面去。

3－13

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 本关的敌人实力都不强，但是地图最上方有一个血为1的怪物，它行动5次之后就会Game Over，所以要尽快上去消灭它。而且怪物旁边还有一个敌人不断地给它加RES，派个移动力强的角色先干掉这只怪物再收拾其他敌人。

3－13（2）

胜利条件： 消灭ヴァイスハイト

失败条件： 己方全灭

攻关要点： ヴァイスハイト的招数是先锁定再攻击，中招的话就会被秒杀。而且本关中有很多的机器人，不过我们可以利用ヴァイスハイト的贯通招数，如果机器人和我方角色在同一列上的话也会被一同消灭。排上少妇ラブライナ，进行战斗不能的回复。



4－1

胜利条件： 敌全灭
失败条件： 己方全灭
攻关要点： 还记得之前出现的斗笠三兄弟吗？这次的对手就是他们。这三个家伙的主要攻击方式为：老二トゥルエノ主攻，他的招数是可以将我方角色一击必杀的，老大ジュピア和老三ビエント则为老二不断使用辅助魔法。所以我们一上来就要赶快消灭老二トゥルエノ，用合体技攻之。还有少妇ラブライナ一定要上场，为我方进行战斗不能的回复。

4－2

胜利条件： 敌全灭
失败条件： 己方全灭
攻关要点： 本关的BOSS不算很强，我们最好先把杂兵消灭干净。但是本关BOSS在濒死状态时RES值会不断上升，也就是攻击次数会变多，所以我们要用合体技赶快干掉他。多带点加血药。

4－2（2）

胜利条件： 敌全灭
失败条件： 己方全灭
攻关要点： 本关敌人较多，而且还会石化，最好带上治疗石化的药。敌人的RES值普遍较高，所以行动次数多，尤其是当我们石化后会被一击必杀。所以我们最好排上RES值高的角色比如职业グラブデュエリスト，他的投掷技很有效，或是能够加RES值的角色，比如职业エクスキャバリア。

4－3

胜利条件： 敌全灭
失败条件： 己方全灭
攻关要点： 本关的敌人是两只怪物，它们一上来就会向着两个灵点前进，到达灵点后实力会大幅度提升，所以我们最好带上一两个ジオニックルーラー，这样就可以发现灵点的位置。另外最好再带上グラブデュエリスト，因为如果怪物已经到达了灵点我们就可以把它们扔出去。

4－3（2）

胜利条件： 敌全灭
失败条件： 己方全灭
攻关要点： 本关中有4只隐身怪物，在隐身状态下就算你看到它们也是不能进行攻击的。所以我们要带上职业ワンダーシーカー，用技能ディテクター进行扫描。扫描出怪物后就尽快消灭它们吧，击败全部怪物后敌人大将就会对我们展开攻击，应该尽快先消灭杂兵，再集中力量消灭大将。

4－4

胜利条件： 敌全灭
失败条件： 己方全灭
攻关要点： 斗笠三兄弟又来了，而且每人还有三个分身。分身的HP只有9，理不理无所谓。不过三兄弟的真身DEF值和MGR值都很高，无论物理攻击还是魔法攻击都很难造成伤害。不过真身的HP值较低，我们带上几个职业ナイトレイダー，用他的技能イノセントブロウ可以对真身造成较大伤害。

4－5

胜利条件： 敌全灭
失败条件： 己方全灭
攻关要点： ルパート又出现了。他会带领手下快速向关卡中央前进。我们应该集中力量消灭ルパート。胜利后获得武器イスケンデルベイ（公主专用）。

4－6

胜利条件： 敌全灭
失败条件： 己方全灭
攻关要点： 本关的敌人都是怪物，还有キングダラスク三世，别忘了带解毒药和治疗石化的药。此外还会出现3个援军。

4－6（2）

胜利条件： 敌全灭
失败条件： 己方全灭
攻关要点： 非常简单的一关，敌人一上来就全部混乱，胡乱打一气，不分敌我。我们就等着坐收渔翁之利吧。不过我们最好移动出敌人的圈子，在外面进行攻击。

4－6（3）

胜利条件： 将所有敌人的HP降至20%以下
失败条件： 击败任意一名敌人
己方全灭
攻关要点： 这关有点难，一不小心失手把对方打死了就会Game Over。不过对方都是铠甲骑士，防御力较高，所以攻击前最好先看看对方的血，预测好了再攻击。当敌人的血全部降至20%以下之后就会停止攻击。

4－7

胜利条件： 敌全灭
失败条件： 己方全灭
攻关要点： 本关中又出现了不死系的僵尸，用职业セイクリッドセイバー的技能スティグマ消灭它们便不会再生。BOSSシャルトルーズ会使用やるせない的状态魔法，中了这招我们就不能使用特殊技能了，多带点治疗やるせない的药吧。

4－7（2）

胜利条件： 将所有敌人的HP降至20%以下

失败条件： 击败任意一名敌人
己方全灭

攻关要点： 本关的敌人和4－6（3）的一样，不过他们的攻击力变强了，而且有两个敌人血只有200左右，最好先对付血高的敌人再来对付这两个人。敌方大将アイゼン还会使用范围攻击。

4－8

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 隐身怪物又出现了，别忘了带上职业ワンダーシーカー。其他的战斗方式没有变化。

4－8（2）

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 本关是场持久战。敌人大将会在沙漠中移动，而且周围的怪物还会给它加血，我们要先消灭周围的小兵。BOSS一到沙漠中就会胡乱移动，我们最好围住它，把它围在边上进行合体攻击。

4－9

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 斗笠三兄弟再次现身，而且还有分身。他们三个人会使用合体攻击，可以秒杀我方任意一名角色。一上来ビエント和ジュピア离我方较近，最好先合力把他们击败。

4－9（2）

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 这三兄弟的小强性能不比那个机器人差，不过这是最后一战了。他们没有分身，，不会合体攻击，但是每击败一个人之后剩下的人的能力就会大幅提升，剩下最后一个人的时候简直是……所以我们最好平均攻击，把他们都先打到濒死状态，然后再用范围攻击一并杀之。推荐职业エニグマンサー。

4－10

胜利条件： 将カティナ的MP降至0

失败条件： カティナ死亡
己方全灭

攻关要点： 和上次与カティナ的战斗一样，派上职业ファンタスティカ，用技能フィブルマインド消除カティナ的MP。不过这次カティナ会进行魔法攻击，而且威力不俗，最好先把杂兵消灭干净。

4－10（2）

胜利条件： 消灭恐怖の守护兽?

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 本关只要消灭守护兽就可以了，不过它的行动速度很快，而且还会大威力的魔法攻击。好在普通攻击也可以对其造成伤害。多带点加血药。

4－11

胜利条件： 敌全灭

失败条件： 己方全灭

攻关要点： BOSSシャルトルーズ每次受到攻击都会召唤出不死系的僵尸，对付僵尸就用职业セイクリッドセイバー的技能スティグマ。此外BOSS还会吸收HP和MP，我们最好集中力量先灭シャルトルーズ再去理会其他杂兵。

4－11（2）

胜利条件： 开启所有机关

失败条件： 己方任意一人阵亡

攻关要点： 本关没有敌人。先让两个人踩住第一层开关传送其余人上二层；然后用火属性魔法攻击左边的火炬，三个人踩住第二层的开关将最后一个人传送到最上层，击打左边木桶后的开关，再用水属性魔法扑灭右边的火炬。多带几个法师吧。

4－11（3）

胜利条件： 消灭シャルトルーズ

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 本关中シャルトルーズ不会召唤不死系僵尸，但是会使用全屏魔法，中了魔法后不仅减血还会导致“病气”状态，在病气状态下我们不能回复HP，所以多带点治疗病气状态的药。战斗后期シャルトルーズ回合僵尸相互攻击，我们最好利用这一点把他锁定在僵尸群里。



Epilogue－1

胜利条件： 消灭ヴァイスハイト

失败条件： 己方全灭

攻关要点： 本关中アースガルス会和ヴァイスハイト一同出现，他们的攻击方式和以前一样。不

过ヴァイスハイト的锁定贯穿必杀无法对同一段差之外的人造成伤害。所以我们最好用职业グラブデュエリスト先将ヴァイスハイト扔下去，专心消灭アースガルス之后再去干掉ヴァイスハイト。别忘了带上少妇。

Epilogue-2

胜利条件：敌全灭

失败条件：己方全灭

攻关要点：本关的敌人都是些变异的怪物，这些家伙会使用各种特殊状态的攻击方式，还会各种防御方式，不过他们的HP较低，我们多带点治疗异常状态的药然后用合体技干掉他们即可。

Epilogue-3

胜利条件：消灭恐怖の灾厄兽

失败条件：己方全灭

攻关要点：本关的怪物能力较强，攻防比较平均，不过集中力量对付它也没什么难的。关键是要先将周围的杂兵消灭，它们会给灾厄兽加血。

Epilogue-4

胜利条件：消灭カティナ

失败条件：己方全灭

攻关要点：最终BOSS出现了！没想到就是公主的妹妹。她的能力及其强大，会进行激光攻击，我方角色尽量不要站成一列，否则会被一同攻击到。此外她的DEF值MGR值会不断转换，这对我们的攻击方式有很大影响。时刻注意她的数值变化，如果DEF值高的话就用魔法攻击，MGR值高的话就用物理攻击。此外，她还有几个十分无赖的招数：

1、召唤杂兵,这个没什么,可以轻松消灭之。

2、回复1000的HP，要知道减少她1000的血要费多大劲啊！

3、受到伤害时随机转移所在地点，这样以来我们很难连续对其造成伤害。

4、完全防御。这个招数最最无赖。当カティナ进入这个状态后不会进行任何行动,但是我们的攻击会回复她的HP。解除方法为连续锁定她10次。







本作可以说是一款绝赞的S·RPG大作，厂商的诚意十足。游戏中不仅职业丰富，道具、武器以及防具等物品也是应有尽有。本作可以说完全体现了战略游戏的真谛。在游戏中我们决定胜败的不仅仅是角色的级别，能力也是十分重要的。不同的关卡、不同的敌人都需要相应的职业或能力来对应，很多时候一味地猛攻猛打不会有什么好的效果。

音乐方面厂商下得功底也是十足，在野外大家可以听到悠扬的音乐，在战斗中则会出现激昂的摇滚，玩家听着这样动感十足的音乐一定会感觉身临其境。

战斗方面做得绝赞！！关卡中的机关、敌人都需要我们用心去考虑如何应对，拥有高级的武器不代表胜利，如何走位，如何排阵，无一不考验着玩家的动脑能力。

本作的耐玩度也是值得称道的,共5章,主线流程关卡加起来就要将近100关,再加上自由关卡,就算玩家挂上金手指也要玩上相当长的一段时间。此外本作中还有探索素材、合成道具的设定，这样一来要想拿到极品道具可就要再费上一番功夫了。

如果一定要说本作有什么不尽如人意的敌方，可能就是游戏的难度了。说实话，本作真不是一般的难，很多关卡如果在战前不做好充分的准备的话只能重新开始，而且战斗进行中也需要玩家时时考虑时时观察，稍有疏忽就会全军覆灭。相信很多玩家都对此深有体会。不过有难度才好玩，战略游戏饭们一定不会错过的。

总的来说笔者个人觉得这是今年最好的S·RPG游戏之一了，无论哪个方面都没有什么瑕疵。希望各位玩家一定要感受一下本作的魅力！



■文/暗凌

游戏系统详解

游戏的标题画面有れんしゅう—PRACTICE—的选项，玩家可以进入练习模式以熟悉游戏系统，练习模式中一共有10个小关卡，分别体现了本作的特点，以下分别讲解。

自由行动的路线

本作最大的特点是不像其它战略游戏那样对身边的敌人进行近身攻击，而是攻击移动路线上的所有敌人，因此可以自由制定每个角色的移动路线，一次攻击尽量多的敌人，但是移动的终点必须是空地，而不能和敌人重叠。本关需要一次把身边三个敌人都击倒，选定路线非常简单。

支援效果

在移动路线上有己方同伴时，只要该同伴装备了带有支援效果的技能，就会获得特定的支援效果。本关需要获得全部三个同伴的支援效果才能一回合击倒敌人，否则攻击力不够。

特别需要注意的是只有在通过未行动过的同伴时才能获得支援效果，如果同伴本回合已经行动过，则无法获得支援效果。

反击

对敌人进行攻击时，从侧面攻击的效果比正面攻击要好，而从背面攻击的效果会更好一些，而敌人反击的几率是固定的，无论从哪个方向攻击被反击的几率都是一样的，因此尽量选择从背面攻击比较好。本关必须从背面攻击敌人才能一次击倒，正面和侧面都不行。

主动技能

主动技能在使用后能获得各种效果，但是一旦使用后本回合行动结束，要酌情使用。本关必须先用一次降低火焰伤害的技能，然后攻击敌方魔法师，第二回合敌人会移动，然后就可以击倒他，如果不使用技能的话在敌方回合一定被秒杀。

与主动技能相对应的还有被动技能，只要装备上就可以获得一定效果，在人物升级时可以获得一定的TP点数，用来学习各种技能，随着等级提升，可学习的技能会逐渐增加。

ZOC

ZOC是一个比较罕见的被动技能，效果是可以阻止敌人通过，无论是物理系职业还是法系职业都无法通过，因此让近战职业去攻击带有ZOC技能的敌人是下下之策，最好采用远程攻击。本关需要让主角和弓箭手配合一起击倒敌人，弓箭手需要攻击三次才能击倒敌人，一次每个人都要分别承受一次攻击。

魔法

魔法攻击对于物理系职业具有压倒性的威力，使用魔法需要消耗MP，MP不足时则无法使用，回

复MP的方法有很多种，最常用的是使用道具。本关里必须先让主角站到魔法师少女的左边去，然后让魔法师女孩使用一次魔法。第二回合里主角的ZOC效果能够阻挡敌人的攻击，保护女孩不受伤害，让主角使用道具为女孩回复MP。第三回合里主角先移动到旁边去，然后女孩用魔法击倒最后的敌人。

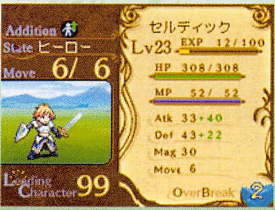
人物的物理攻击力由ATK数值决定，物理防御力由DEF决定，而魔法攻击力和魔法防御力由MAG决定，物理系职业的MAG都偏低，所以魔法杀伤力非常大。本作中的绝大多数范围攻击魔法是不分敌我进行全员攻击的，因此想要使用范围魔法必须安排好同伴们的站位，否则会被己方魔法师轰杀。虽然魔法攻击很强大，但是每回合只能选择移动或者使用魔法其中一项指令，外加魔法师的防御力和移动力都很低，因此很难单挑敌方近战职业，这个设定大大弱化了魔法师的作战能力，魔法师只有在同伴们的严密保护下才能发挥实力。弓箭手这个职业能够在一回合里进行移动并使用弓箭攻击，所以自然而然地成为魔法师杀手。

Over Break

本作中的每个人物都有一种特殊能力称之为Over Break，简单来说就是必杀技，每个人物的OB技能拥有各种不同的效果。当光标移动到人物身上时，上画面右下角的圆球就是OB槽，圆球上的数字表示OB槽的蓄力程度，一共分为三个等级，3级的OB技能威力最大。攻击敌人或者使用回复魔法等行为都可以积攒OB值，当蓄力到1级以上时，行动指令里就会出现OB的选项。本关第一回合要向上移动并一次击杀主角附近的两个敌人，第二回合就可以使用OB技能爽快地秒杀排列成一条直线的所有敌人。

LC

Leading Character是对战术设定非常重要的要素，表示该人物在战场上受到的关注程度，LC值越高，被敌人攻击的可能性就越大，而积攒OB值的速度会越快，获得的经验也越多，利用这个特性可以有意吸引敌人的火力。本关必须保护平民不受伤害，第一回合使用技能提高自己的LC，敌人就会转而将目标转向主角，然后利用前几个练习关里学到的内容击杀他们即可。LC数值还会对人物的State这一项产生影响，LC越高的人物越可能出现ヒーロー或者カリスマ状态，在这两种状态下，人物获得的支援效果也会提高。



后两个练习关是综合运用以上知识的关卡，基本战斗思想是吸引敌人攻击特定的同伴，然后利用各种方法击杀他们，能够将全部练习关顺利通过的玩家，已经可以熟练地运用游戏系统了，然后正式进行游戏时就不会遇到不明白系统设定而导致的难题了。

本作的每一个章节都按照固定的流程进行，每进入一个新的章节时，首先是剧情部分，然后进入出击准备，战斗部分中从我方回合开始，我方和敌方行动回合交替进行，直到满足胜利进入战果展示和下一章节，或者满足失败条件直接GAME OVER。每一场战斗结束后都会出现一个战斗评价，分为Overwhelming victory、Complete victory、victory和narrow victory等几种，评价结果只与战斗使用回合数有关，评价越高，战果中的额外经验奖励和物品奖励就越多。

当主线剧情进行到“再会”这一章节之后，出击准备画面就会出现パシリ这一选项，不出击的同伴可以去完成各种派遣任务、修行、购物或者进行转职。派遣任务的奖励是各种道具，各种大小金块是用来换钱的，而很多转职必需的道具也是通过任务奖励获得的，尽量派遣等级高的同伴去做任务，在下一章节的出击准备画面之前会得到任务是否完成的结果，装备特定的技能可以提高任务的成功率。

本作大多数关卡都是可以让最多6名同伴出击的，但是作为培养重点的主力同伴肯定不止6个，不出击的主力同伴就可以去修行，提高自己的能力值，强化战斗力或弥补不足之处。每个同伴都有对购物这一选项的固定相性，派遣相性好的同伴去买东西或者卖东西可以达到事半功倍的效果。





本作中转职系统分为两个阶段，一小部分同伴加入时属于低级职业，可以转职两次，大部分同伴加入时属于高级职业，只转职一次。第一阶段转职要求人物等级为15级以上，第二阶段转职要求

人物等级为30级以上，只要满足等级条件，并且有足够的转职道具，就可以让同伴去转职了。虽然进行转职的同伴在本关不能出击，但是到下一章节的出击准备画面时，该同伴就升级为了高级职业，可学习技能会多出几项来，综合能力都有了一定程度的提升。



第一阶段转职	
人物	必要转职道具
ケイ	百人队长の证×2 千人队长の证×1
マ-ガス	百人队长の证×2 千人队长の证×1
セルマ	隐者の证×2 贤者の证×1
サシヤ	百人队长の证×2 千人队长の证×1
アンセム	若鹰の证×2 狩猎王の证×1
アウル	义贼の证×2 怪盗の证×1
アルハンブラ	义贼の证×2 怪盗の证×1
ルキア	义贼の证×2 怪盗の证×1
エルマ	隐者の证×2 贤者の证×1

第二阶段转职	
人物	必要转职道具
ケイ	百人队长の证×2 千人队长の证×1 アロンソの刻印×1
マ-ガス	百人队长の证×2 千人队长の证×1 アイギスの刻印×1
セルマ	隐者の证×2 贤者の证×1 冰王の刻印×1
サシヤ	百人队长の证×2 千人队长の证×1 爱州の刻印×1
アンセム	若鹰の证×2 狩猎王の证×1 パルタの刻印×1
アウル	义贼の证×2 怪盗の证×1 暗渊の刻印×1
アルハンブラ	义贼の证×2 怪盗の证×1 青バラの刻印×1
ルキア	义贼の证×3 怪盗の证×3
エルマ	隐者の证×2 贤者の证×1 雷公の刻印×1
アリオス	隐者の证×2 贤者の证×1 异端の刻印×1
イグレイン	隐者の证×2 贤者の证×1 アンラの刻印×1
アイギ-ル	洗礼の证×2 叙圣の证×1 乙女の刻印×1
ユミルナ	洗礼の证×2 叙圣の证×1 秘迹の刻印×1
シモン	百人队长の证×2 千人队长の证×1 モレ-の刻印×1
ガラハッド	洗礼の证×2 叙圣の证×1 机密の刻印×1
アリシア	百人队长の证×2 千人队长の证×1 光辉の刻印×1
ナジ	若鹰の证×2 狩猎王の证×1 ウルの刻印×1

如果在战斗中有同伴被敌人攻击导致战斗不能，在下一章节的出击准备画面中会显示“负伤中”的字样，负伤的同伴所有能力大幅度下降，并且无法使用パシリ系统中的任何选项，负伤状态一直持续到下一章节才会消失。虽然装备特定的技能可以降低负伤状态的惩罚，但是仍然要尽量避免同伴被敌人击杀。

一些小技巧

当己方同伴或者NPC被击杀时，按X键选择“退却”的选项，此时不仅同伴不会有负伤状态，而且已经获得的经验值也不会被扣除，利用这个技巧可以反复在同一个关卡里练级，或者追求完美过关。

说得同伴时必须站在该角色的身边才能发生对话，无论是在己方回合或是在敌方回合，只要满足这个条件都能进行说得。比如可以在己方回合让同伴移动过去对话，或者算好说得对象的移动距离，诱使他在敌方回合过来攻击，攻击后就能发生对话。

一些关卡中有护符或者金块等隐藏道具，一般能在木箱或者地图上某个房间的角落发现这些隐藏道具。

可学习技能列表	
技能名称	技能效果
武の真髓	装备后提高自己的ATK
不动の极意	装备后提高自己的DEF
万色の睿智	装备后提高自己的MAG
缩地の秘技	装备后提高自己的MOV
原初の生命	装备后提高自己的HP最大值
始源の魔力	装备后提高自己的MP最大值
电光石火	装备后提高自己的攻击命中率
先の先	装备后提高自己的回避率
后の先	装备后提高自己的反击率
心眼	装备后提高自己的会心一击率
ライオンハ-ト	装备后提高自己的OB槽上升率
绊	装备后提高自己受到的支援效果
アマデウス	装备后提高战斗时获得的经验值
射法八节	装备后提高自己的弓箭射程
光の福音	装备后降低自己陷入异常状态的几率
光の祝福	装备后提高自己的异常状态恢复率
因果应报	装备后提高自己反击时的伤害
ZOC	装备后阻止敌人通过
ZOC无效	装备后获得无视ZOC的可能性
大胆不敌	装备后提高自己的ATK，降低DEF和回避率
猪突猛进	装备后提高自己的ATK，降低命中率
威风堂堂	装备后提高自己的DEF，降低反击率
二律背反	装备后提高自己的DEF，降低ATK
森罗万象	装备后提高自己的MAG，降低DEF和回避率
疾风迅雷	装备后提高自己的会心一击率，降低DEF
神出鬼没	装备后提高自己的会心一击率，降低命中率
红莲の断章	装备后提高自己火属性魔法的伤害
冰狱の断章	装备后提高自己冰属性魔法的伤害
极岚の断章	装备后提高自己雷属性魔法的伤害
土御门の断章	装备后提高自己灵符魔法的伤害
高等魔术论・炎	装备后降低火属性魔法的MP消耗
高等魔术论・冰	装备后降低冰属性魔法的MP消耗
高等魔术论・雷	装备后降低雷属性魔法的MP消耗
ハレルヤ	装备后降低光属性魔法的MP消耗
レヴィのコ-ド	装备后降低暗属性魔法的MP消耗
积极的に！	装备后通过自己的同伴本次战斗ATK提高
気をつけて！	装备后通过自己的同伴本次战斗DEF提高

可学习技能列表	
技能名称	技能效果
集中!	装备后通过自己的同伴本次战斗命中率提高
相手びびってる	装备后通过自己的同伴本次战斗会心一击率提高
斗魂注入!	装备后通过自己的同伴回复HP
ちちんぷいぷい	装备后通过自己的同伴回复MP
正面强打	装备后提高从正面攻击敌人造成的伤害
侧面强打	装备后提高从侧面攻击敌人造成的伤害
侧面致命	装备后提高从侧面攻击敌人时的会心一击率
背面致命	装备后提高从背面攻击敌人时的会心一击率
デュエリスト	装备后提高对单体敌人造成的伤害
一骑当千	装备后提高本次战斗中对2个以下敌人的伤害
正面乱击	装备后降低本次战斗正面攻击敌人时敌方的反击率
对近接防御	装备后降低自己受到骑兵系以外近战攻击时的伤害
对飞び道具防御	装备后降低自己受到弓箭攻击时的伤害
对骑马防御	装备后降低自己受到骑兵系攻击时的伤害
暗の加护	装备后降低自己受到暗属性魔法攻击时的伤害
术式干涉	装备后降低自己受到所有魔法攻击时的伤害
威胁の生命力	装备后自己的HP每回合自动回复
圆环の魔力	装备后自己的MP每回合自动回复
热き斗魂	装备后升级时回复HP和MP
不屈の决意	装备后降低战斗不能的惩罚
あふれる好奇心	装备后提高任务成功率
おつかいの达人	装备后提高购物成功率
缚锁の茨	装备后攻击时附加ポッポヤ状态
スティグマ	装备后攻击时附加ゲッソリ状态
マナブレイク	装备后攻击时附加减少敌人MP的效果
セブンスセンス	装备后攻击时降低敌人的会心一击率
スルトのル-ン	装备后受到炎属性魔法伤害时回复MP
ト-ルのル-ン	装备后受到雷属性魔法伤害时回复MP
くいしんぼう	装备后提高使用回复系道具的效果
らっき-すた-	装备后受到必死攻击时可能剩余1点HP
セルフエイド	使用后回复自己的HP
骑士の誉れ	使用后提高自己的LC
圣骑士の名乘り	使用后大幅提高自己的LC
ハイデリング	使用后降低自己的LC
ア-クチャ-ジ	使用后提高自己的OB
リカバプレ-ナ	使用后可能恢复自己的异常状态
返し刃	使用后提高自己的反击率，效果持续到下回合
见切り	使用后提高自己的回避率，效果持续到下回合
ステップア-ツ	使用后降低自己受到弓箭攻击的命中率，效果持续到下回合
专任防御・近接	使用后降低自己受到骑兵系以外近战攻击时的伤害，效果持续到下回合
专任防御・弓	使用后降低自己受到弓箭攻击时的伤害，效果持续到下回合
专任防御・骑马	使用后降低自己受到骑兵系攻击时的伤害，效果持续到下回合
ばりあ	使用后降低自己受到的所有攻击伤害，效果持续到下回合
ヒ-トコ-ト	使用后降低自己受到火属性魔法的伤害，效果持续到下回合
コ-ルコ-ト	使用后降低自己受到冰属性魔法的伤害，效果持续到下回合

可学习技能列表	
技能名称	技能效果
ボルトコ-ト	使用后降低自己受到雷属性魔法的伤害，效果持续到下回合
对魔集中抵抗	使用后降低自己受到的所有魔法伤害，效果持续到下回合
狮子奋迅	使用后暂时提高ATK，降低DEF
背水之阵	使用后暂时提高ATK，降低MOV和反击率
真・善・美	使用后暂时提高ATK和命中率，降低弓射程和DEF
恶战苦斗	使用后暂时提高DEF，降低ATK
难攻不落	使用后暂时提高DEF，降低MOV和反击率
精神一到	使用后暂时提高MAG，减低DEF
刹那の间隙	使用后暂时提高自己反击时的会心一击率
光明神の祈り	使用后暂时提高抵御异常状态的几率
粉身碎骨	使用后暂时获得ZOC效果，降低DEF
威光の大喝	使用后降低单体敌人的OB
ヴェルンの加护	使用后一定范围内全员的异常状态回复
金色の赞歌	使用后将自己的HP和MP转移给己方某个同伴
妾を守りなさい	使用后降低自己受到的伤害，数量等于身边同伴的数量，效果持续到下回合
ファイアレイド	火属性魔法，火球单体攻击
イグニ-トロア	火属性魔法，周围发生爆炸造成全员伤害
メテオゲ-ト	火属性魔法，陨石单体攻击
ホワイトダスト	冰属性魔法，冰雪单体攻击
アイスシャ-ド	冰属性魔法，直线方向全员贯通攻击
ゼドナプリズン	冰属性魔法，只对前方范围内的敌人造成伤害
スパ-クエッジ	雷属性魔法，雷电单体攻击
サンダ-レイヴ	雷属性魔法，斜向全员贯通攻击
タラン=ライオ	雷属性魔法，只对前方范围内的敌人造成伤害
キャアドロップ	光属性魔法，为己方回复HP
テスタメント	光属性魔法，一定范围内全员异常状态回复率上升
ゼロリ-プ	光属性魔法，将指定同伴运送到施法者身边
オラトリオレイ	光属性魔法，直线方向全员贯通攻击
アビスゲ-ト	暗属性魔法，单体攻击
セブンスメナス	暗属性魔法，单体攻击
かりゅう	コ-トン专用火属性魔法，火龙单体攻击
いかづる	コ-トン专用雷属性魔法，直线方向全员贯通攻击
とんでけ~	コ-トン专用火属性魔法，周围发生爆炸只对敌人造成伤害
烈火の灵符	シノ和イヅナ专用灵符魔法，周围发生爆炸造成全员伤害
迅雷の灵符	シノ和イヅナ专用灵符魔法，斜向全员贯通攻击
转移の灵符	シノ和イヅナ专用灵符魔法，将指定同伴运送到施法者身边

流程要点攻略

王都脱出

位于大陆中原地带的布雷特瓦尔达王国是被四方列强包围的国家，曾经凭借圣剑之力和圣骑

士团驱散笼罩世界的暗之力。如今举国上下沉浸在国王驾崩的沉痛之中，在国王的葬礼仪式上，邻国格兰每尔帝国突然入侵，王国的骑士们倒在了帝国军的铁蹄之下，皇太子赛尔迪克在两位幸存骑士的保护下逃出了王国的都城。但是实际上真正的皇太子下决心战斗到最后，逃出去的是作为影武者的孤儿，皇太子将象征国王地位的圣剑交给他，要他代替自己找到解除圣剑上诅咒的方法,并且和妹妹玛莉一起光复王国。影武者少年得到赛尔迪克皇太子之名的同时，也必须接受无比沉重的责任……

胜利条件： 赛尔迪克抵达脱离点

败北条件： 赛尔迪克战斗不能

加入同伴： 凯伊、马加斯



ケイ

综合能力：★★★★

OB技:消耗自己的HP对敌人造成同等伤害



マーガス

综合能力：★★★★★

OB技：将自己的HP转移给周围的同伴

脱离点在地图南边黄色标记指示的位置，我方第一回合后敌军增援出现，脱离点改为西南方城门，选择最短路线快速到达即可。

加雷的山贼

离开布雷特瓦尔达的赛尔迪克在随行骑士的建议下，选择前往南方的夏雷姆首长国联邦，在纳族首长达尔辛和其子安赛姆的照料下平安地度过了一个月。其时夏雷姆还未遭到格兰每尔入侵，只是西方加雷有山贼出没，这个名为枭团的山贼团伙时常袭击过往旅人，为了报答自己受到的盛情款待，赛尔迪克决定前往加雷剿灭山贼。枭团以前虽然拥有义贼的名声，可是自从前任首领死后，山贼们就开始为非作歹起来，赛尔迪克等人成功剿灭了山贼团伙。

胜利条件： 敌方全灭

败北条件： 赛尔迪克战斗不能

加入同伴： 赛尔玛



セルマ

综合能力：★★★

OB技：使一定范围内全员受到魔法伤害减少，效果持续到下回合

我方第一回合后赛尔玛出现在地图南边，不用理会他，逐一将山贼引过来灭掉。

圣女诱拐

赛尔迪克在归途中路遇一辆损坏的马车，原本以为是山贼干的勾当，打听之下得知是兵队弄坏了马车，并且抓走了马车上的女孩，于是赛尔迪克派两位骑士去打探情况。被抓走的女孩竟然是赛尔迪克的妹妹玛莉，而抓走她的人则是夏雷姆联邦伽族的首长加格拉特，为了救回玛莉，赛尔迪克开始策划起行动来，另一方面达尔辛为了探明加格拉特的真意而前往其领地拜访。

胜利条件： 抵达侦察点

败北条件： 王国军全灭或玛莉死亡

让骑士去侦察点，剧情对话之后全员必须从脱离点撤退，移动力不高的步兵一开始就留在后方的话撤退时比较方便。

密林

加格拉特的意图是将玛莉交给格兰每尔帝国以换取夏雷姆联邦的安泰，尽管达尔辛严正声明赛尔迪克和玛莉兄妹是纳族的客人，加格拉特仍然拒绝放人，并且趁达尔辛不备之时痛下杀手。在加格拉特的城堡外潜伏的赛尔迪克听闻噩耗后决定协助安赛姆复仇，并且救出玛莉。

胜利条件： 王国军全员抵达加格拉特的城堡

败北条件： 赛尔迪克战斗不能

加入同伴： 莎夏



サシャ

综合能力：★★★

OB技：对敌人的单体攻击

路两边的弓箭手威胁较大，让移动力高的同伴清理完弓箭手之后其他的人再前进，否则很有可能战斗减员。

再会

在王国军的包围下，加格拉特仍然拒绝交出人质，打算抗争到底，赛尔迪克只好攻入城中去救出被囚禁的玛莉和安赛姆。玛莉千里迢迢从维罗纳神国赶来夏雷姆联邦是为了向哥哥传话，维罗纳教皇在圣都赛因为赛尔迪克准备了加冕仪式，但是赛尔迪克坚持说如果不解除圣剑的诅咒就无法加冕，话还没有说完，玛莉因为受到诅咒的影响而昏倒了。为了弄清诅咒的情况，赛尔迪克决定去拜访赛尔玛的老师，最初的目的地就定为阿尔梅利亚魔导国。

胜利条件： 击倒加格拉特

败北条件： 赛尔迪克战斗不能

加入同伴： 玛丽、安赛姆



マリー

综合能力：★★★★★

OB技：为所有尚未行动的同伴回复HP



アンセム

综合能力：★★★★★

OB技：对直线方向上的全员进行贯通攻击

选择右边的路线前进，如果在击倒BOSS之前没有与安赛姆对话，他不会在过关后自动加入，当进入监狱走廊时，BOSS会主动出击，用主角的OB技能可以轻松击杀。

红狮子

众人从伽族领地返回时，遇到了一支大肆屠杀的军队，领军的是帝国军四大将军之一的“红狮子”库洛特，他率领的帝国第三军团连纳族平民也不放过，赛尔迪克向平民们伸出了援手。虽然保护了很多平民，但是赛尔迪克也暴露了自己的行踪，在帝国军的穷追不舍下，走投无路的王国军逃往了加雷，这里正是山贼枭团的老窝。前有山贼挡路后有追兵追赶，王国军陷入了前所未有的大危机。

胜利条件： 平民脱离

败北条件： 赛尔迪克战斗不能

掩护平民脱离之后，己方也必须全部脱离，所以仍然要把移动力低的同伴扔在后方。

枭团

玛莉主动要求去说服枭团的首领，权衡之后赛尔迪克只好放任她去做，枭团的首领也考虑过将赛尔迪克等人全部抓住然后交给帝国军来换取自己的安全，不过面对红狮子团这样猛兽般的军团，放行王国军才是最佳选择。

胜利条件： 王国军全员抵达脱离点

败北条件： 赛尔迪克战斗不能

加入同伴： 奥尔



アウル

综合能力：★★★

OB技：使一定范围内的全员陷入异常状态，受到的攻击必定为会心一击

玛莉与奥尔对话后，枭团的山贼就会全部变为友好单位，帮助抵御帝国军的袭击，如果把其他山贼都变成经验也无不可，实力足够的话可以考虑将两批追兵全部消灭，否则还是说得奥尔之后尽快逃往脱离点吧。

港口与海贼

王国军摆脱追击之后，暂时在海边的港口落脚，但是却又见到了海贼袭击港口的景象，赛尔迪克再次挺身而出。击退海贼之后，骑士们报告说有一些人被海贼抓走了，赛尔迪克决定绕路去海贼的据点——暗之岛。

胜利条件： 敌方全灭

败北条件： 赛尔迪克战斗不能

海贼分三路进攻，左路最集中，要想办法让主角过去吸引火力，保证全部平民脱离后，进入隐藏关卡，隐藏关卡过关后会有实力超强的小魔女加入。

海贼之岛

胜利条件： 敌方全灭

败北条件： 赛尔迪克战斗不能

加入同伴： 珂顿



コットン

综合能力：★★★★★

OB技：回复自己的HP和MP

海贼岛上弓箭手非常多，可以利用LC系统吸引火力，其他同伴趁机行动，或者用己方弓箭手逐个击破。



穿越沙漠

赛尔迪克率领的王国军一路向阿尔梅利亚进发，终于进入了沙漠地区，这里的自然环境十分恶劣，并且还有好战的沙漠蛮族。习惯于平原地区的王国军在沙漠中行军非常缓慢，在突破重重困难之后，终于进入了阿尔梅利亚的国境，赛尔迪克还顺路救了一位兽人少女。越过沙漠之后就能看到法缇玛要塞了，但出人意料的是镇守要塞的居然是格兰每尔帝国的军队。

胜利条件： 王国军全员抵达脱离点或沙漠蛮族全灭

败北条件： 赛尔迪克战斗不能

加入同伴： 阿尔汉布拉



アルハンブラ

综合能力：★★★★★

OB技：使一定范围内的全员陷入异常状态，HP缓缓减少

沙漠地形对移动力的影响非常大，尽量贴着上边的边缘行走，走到当中的石山旁边，阿尔汉布拉就会出现，不过她被三个人围攻，要尽快解救说得她。

法缇玛要塞

胜利条件： 击倒帝国守护骑士

败北条件： 赛尔迪克战斗不能

加入同伴： 露琪亚



ルキア

综合能力：★★★

OB技：为周围的同伴回复HP和MP

帝国守护骑士在地图左上角的房间里，正门突破要塞是比较可行的办法，让小魔女隔着要塞大门轰杀里面一排四个带有ZOC技能的骑士，用弓箭手解决离城门两边最近的弓箭手，才能在增援出现时从容应对，小女贼露琪亚一般会从右边的小路溜出来，解决完增援骑兵后让主角在小路口等着就可以说得她。

箱庭的魔法师

赛尔玛的老师所在的地方是魔导国中的阿尔梅利亚市，这里设有名为“箱庭”的魔法学校，汇聚了全大陆的魔法师和魔法学徒，在这里等着赛尔迪克的是已经占领箱庭的帝国军，以及魔法师们的猛烈攻击。在战斗中，赛尔玛发现自己的弟弟艾尔玛居然也在向王国军发起攻击，虽然老师教导他们不要用魔法伤害别人，而应该使别人变得幸福，但是好战的艾尔玛并非如此认为，好在他愿意倒戈加入王国军。

胜利条件： 赛尔迪克进入箱庭

败北条件： 赛尔迪克战斗不能

加入同伴： 艾尔玛



エルマ

综合能力：★★★

OB技：使一定范围内全员受到魔法伤害增加，效果持续到下回合

我方第二回合时镇守在箱庭门口的大军会撤退，艾尔玛主动出击，他的魔法射程是6格范围，如果赛尔玛在他魔法射程之内，他会无视LC直接击杀赛尔玛。先放一个沙包过去承受两次魔法攻击，等艾尔玛用光MP之后就可以用赛尔玛过去说得了。本关敌人全部都是魔法师，并且站位很密集，要小心推进，否则会死在魔法交叉火力之下。

雷帝埃尔涅斯特

占领箱庭并且率领魔法师们发动攻击的是格兰每尔帝国第四军团，领军的是“碧狮子”埃尔涅斯特，由于他的雷属性魔法很有造诣，所以人称“雷帝”。箱庭里除了碧狮子团和魔法师们之外，还有一支神秘势力，玛莉一眼就认出那些用宽大的帽沿遮住脸的神秘人物就是暗之教团的教徒，这个组织就是曾经让大陆被暗之力笼罩的罪魁祸首。赛尔迪克在混战中找到了赛尔玛兄弟的老师亚利欧斯，令人惊讶的是他居然和埃尔涅斯特曾是同一学级的校友，和埃尔涅斯特不同，亚利欧斯是一心专注于魔法研究的人。虽然亚利欧斯并不清楚解除圣剑诅咒的方法，但是得知有暗之教团在暗中活动之后，他确定圣剑的诅咒一定与他们有关系，因此建议赛尔迪克前往暗之教团的据点寻找一些资料。

胜利条件： 击倒埃尔涅斯特

败北条件： 赛尔迪克战斗不能

加入同伴： 亚利欧斯



アリオス

综合能力：★★★★★

OB技：使自己和周围的同伴使用魔法消耗的MP减少，效果持续到下回合

亚利欧斯会出现在地图右下角的房子门口，主角与他对话之后，他就会主动出击，否则只是一直站在门口而已。本关魔法师众多，如果不用弓箭手逐一解决的话，就只能用自杀式攻击牺牲几个移动力高的同伴了。雷帝身边的魔法师都会主动出击，而骑士留在原地不动，将两个骑士引过来单独击杀，然后用主角的OB技能一举击倒雷帝，如果同时被雷帝和骑士攻击是会挂的。

暗色之声

刚一踏进暗之教会的据点，众人就产生一种不寒而栗的异样感，突破守备势力后，赛尔迪克见到了一个小女孩伊古蕾因，她不由分说就要追随赛尔迪克。王国军的潜入很快就被发现，教会调动骑士大批出动，伊古蕾因声称普通的武器对他们无效，带头向外逃了起来。离开据点之后，伊古蕾因告诉大家，150年前被圣王封印的只是有形的黑暗，而实际上掌管死亡与黑暗的暗元素与雷火水三大元素一样无处不在，是构成世界的基本元素之一，暗之教会里聚集了大量的暗元素，才会让众人产生不适感。伊古蕾因提到了梅弗雷优这个名字，赛尔迪克记得这个人就是布雷特瓦尔达王国的宫廷魔法师，却没有想到他居然是暗之教会的教徒，那么国王葬礼时遭到袭击的事情，也许跟他脱不了关系。

胜利条件： 赛尔迪克与伊古蕾因接触

败北条件： 赛尔迪克战斗不能或伊古蕾因死亡

加入同伴： 伊古蕾因



イグレイン

综合能力：★★★★★

OB技：自己受到伤害后，对一定范围内的敌人造成同等伤害

六个魔法师可以轻松解决，两个带有ZOC技能的骑士用魔法轰杀就可以了，一旦跟伊古蕾因接触后就会出现大批敌方增援，所有人必须从起始点的门口脱离，击杀敌方兵力后将其他同伴都撤回起始点是比较保险的办法。

峡谷之战

在王国军奔走于阿尔梅利亚境内期间，格兰每尔帝国联合维罗纳的一部分骑士攻陷圣都赛因，得到这个消息的赛尔迪克马不停蹄地火速前往维罗纳神国。急于行军的王国军战线拉得很长，结果在必经之地的峡谷中遭到了事先埋伏的帝国军的夹击，赛尔迪克带领众人奋力冲出了峡谷。由于自己的急躁导致王国军陷入危机，赛尔迪克感到非常内疚，幸好没有在峡谷中全军覆没，众人稍事修整之后继续向赛因进发。

胜利条件： 王国军全员抵达脱离点

败北条件： 赛尔迪克战斗不能

加入同伴： 诗乃



シノ

综合能力：★★★★

OB技：为伊纲回复HP和OB槽

脱离点在南北两边都有，推荐走南边顺路说得诗乃。弓箭手前两回合击杀两位魔法师之后，第三回合就可以等在窄道路口使用OB技能了。带有ZOC的骑士仍然用魔法轰杀，否则会造成很大的麻烦。只要保证主角不死，其他同伴牺牲了也没有关系，用最快速度冲到南边说得诗乃后脱离，仍然可以拿到最高评价。

年轻的狮子

为了截杀进入维罗纳神国的赛尔迪克，帝国军联合维罗纳的圣堂骑士在王国军的前路上严阵以待，“黑狮子”阿尔贝里希和“碧狮子”埃尔涅斯特向赛尔迪克伸出了利爪。

胜利条件： 击倒阿尔贝里希或埃尔涅斯特

败北条件： 赛尔迪克战斗不能

魔法师和弓箭手表现活跃的一关，己方起始点上方的河岸是完美的死角，最快速度冲过去，左边四个右边两个站好，就可以悠闲地轰杀敌人。主角最好站在右边吸引雷帝的单体魔法攻击，否则雷帝会使用范围魔法不分敌我的乱炸，他第一次用光MP之后会使用道具回复一次，等他再次用光MP就丝毫没有威胁了。

冬之岚

帝国军连同叛乱的圣堂骑士将赛因重重封锁，听说教皇被反叛的乌泽尔祭司软禁起来，赛尔迪克决定正面突破，进入重兵把守的教皇厅，救出教皇解放赛因。战斗中赛尔迪克遇到了一个奇怪的女孩艾姬尔，她自称是修女，希望能够协助王国军战斗。虽然玛丽表现出吃惊的样子，但看她欲言又止，赛尔迪克就没有追问下去。在帝国军的援军抵达之前，赛尔迪克成功推进到了教皇厅门口，艾姬尔三言两语就让教皇厅里的人开启了紧闭的大门，这让赛尔迪克非常疑惑。

胜利条件： 赛尔迪克接触门进入教皇厅

败北条件： 赛尔迪克战斗不能

加入同伴： 艾姬尔



アイギール

综合能力：★★★★

OB技：为前方一定范围内的全员回复HP

艾姬尔在起始点右边的小房子里，用主角移动到门口后她才会出现，本关玛莉必须出击，否则艾姬尔不会出现。推进到敌方把守的最后一个路口时，增援骑兵出现，主角要尽快移动到教皇厅门口，此时如果艾姬尔存活的话，直接获得胜利，否则还要花一个回合来打开教皇厅的大门。

圣都夺还

占领教皇厅的乌泽尔祭司决定处死教皇派的俘虏，但是阿尔贝里希认为没有必要。眼见无法说服乌泽尔，阿尔贝里希就悄悄来到地牢，打算放走两个俘虏，却不料正好被埃尔涅斯特看到，阿尔贝里希以叛国罪被关进了地牢。赛尔迪克赶在处刑开始前救出了被俘的修女和骑士，并且手刃乌泽尔，修女尤米露娜提到了阿尔贝里希被关进地牢的事情，但是她把名字说错了，赛尔迪克无论如何也想不到“黑狮子”被关押了起来。解放赛因之后，艾姬尔以教皇的名义宣布认可赛尔迪克为布雷特瓦尔达的国王，接下来王国军开始清剿维罗纳神国内的帝国军残党。

胜利条件：击倒乌泽尔

败北条件：赛尔迪克战斗不能

加入同伴：尤米露娜、西蒙



ユミルナ

综合能力：★★★★

OB技：使己方出击全员的异常状态恢复率提高，效果持续到本关结束



シモン

综合能力：★★★

OB技：提高自身的LC，并且到下一回合为止受到的伤害减少

第三回合地图上出现增援骑士若干个，必须选择最短路线去救两个俘虏，否则俘虏会被处死。如果成功救出俘虏，过关后进入隐藏关卡，可以用诗乃说得她的妹妹伊纲。

在地牢中

胜利条件：敌方全灭

败北条件：赛尔迪克战斗不能

加入同伴：伊纲



イヅナ

综合能力：★★★★★

OB技：对身边敌人的单体攻击

主角与阿尔贝里希对话后，阿尔贝里希离开地牢，在后面的关卡可以说得他，本关的对话是必要条件。

命运的时刻

虽然赛尔迪克已经得到教皇承认的国王名义，并且教皇希望授予他圣骑士的封号，但是如果不解除圣剑的诅咒，赛尔迪克就无法成为圣骑士，也无法参加加冕仪式。亚利欧斯找到了解除诅咒的方法，那就是要用神圣之血来消除诅咒，也就是说赛尔迪克必须亲手杀死妹妹玛莉，如果不这么做的话，带着被诅咒圣剑的国王不会得到诸侯们的承认，在王国军返回布雷特瓦尔达的途中会遭到诸侯的抵抗。当初王国陷落的时候，赛尔迪克答应过真正的皇太子要照顾好他的妹妹，所以他无论如何也不忍心牺牲玛莉来换取自己的王位。

胜利条件：？

败北条件：？

本关产生剧情分支，如果杀死玛莉，接下来就进入霸道路线，如果选择不杀死玛莉，则四回合后发生剧情对话，进入王道路线，下文是王道路线的攻略。

暗之教团

赛尔迪克计划在冰雪消融之后向王国的都城进发，但是事态发展得比预计更快，在维罗纳境内的某个小镇上，暗之教团的教徒们发起了暴动。赛尔迪克陪同教皇一起镇压了暴动的教徒，伊古蕾因在混战中见到了一直照顾自己的老祭司，这位老人并无意参加暴动，但是却因为种种原因而被卷入其中。

胜利条件：敌方全灭

败北条件：赛尔迪克战斗不能

加入同伴：加拉哈德



ガラハッド

综合能力：★★★★

OB技：使一定范围内全员的LC提高

敌方魔法师又多又密集，需要步步为营，对付加拉哈德仍然采用耗光他的MP然后说得的方法。

雪融进军

离开维罗纳神国的时机到来了，赛尔迪克带领王国军开始了回归王国的征途，还未走到国境就与帝国军在平原上展开了激战。

胜利条件：击倒帝国近卫骑兵

败北条件：赛尔迪克战斗不能

两边桥上的敌军要分别消灭，一旦过河之后镇守桥的敌军就会主动行动起来。己方弓箭手抵挡不了敌方魔法师和弓箭手的集中攻击，配合玛莉的召回魔法就可以解决这个难题，只不过这样会很花时间。

诸侯联合

越过国境就进入了布雷特瓦尔达的中原地区，为了了解这里的诸侯是敌是友，王国军派出了侦察部队。虽然有一部分诸侯公然对抗赛尔迪克率

领的王国军，但是值得欣慰的是凯尔的领主并没有与新国王为敌，说起来这位领主与当初护送赛尔迪克逃离王都的骑士之一还有一段颇深的渊源。

胜利条件：抵达侦察点

败北条件：王国军全灭

实际上走不到侦察点就会触发侦察部队被发现的固定事件，此时胜利条件改为敌方全灭，败北条件则是诸侯军百翔士抵达地图边缘，弓箭手配合忍者姐妹的小队是追杀的绝佳组合。这个组合的另一个好处是可以利用地图中央的树林，一边和敌方绕圈子一边逐个击杀，完全可以避免受到近身攻击。

为谁而战

在王国军向王都进军的途中，途经之地的一些本应效忠国王的诸侯却纷纷派军来战，赛尔迪克的本意是想尽量避免不必要的战斗，但是投靠格兰每尔帝国的诸侯军却主动发起进攻，这种情况下也只好尽力战斗并取得胜利。

胜利条件：击倒诸侯军万烈骑士

败北条件：赛尔迪克战斗不能

加入同伴：阿丽西亚



アリシア

综合能力：★★★★

OB技：将自己的OB槽转移给己方某个同伴

骑士凯伊必须出击，在主角与其的对话中选择“ケールに行ってくれないか？”，过关后自动加入。对付大批来袭的敌人，带有ZOC技能的同伴是最好的盾牌，让他去打头阵阻挡敌人的行动，然后解决他们就很容易了。

诸侯的陷阱

战败的诸侯们向王国军妥协了，将赛尔迪克引入了中原地区，然后与帝国军一起发起了新的袭击。也许应该说赛尔迪克的免战思想太过天真，所以导致王国军轻易落入了陷阱，好在凯尔的女领主阿丽西亚及时赶到救援。虽然不得不亲手杀死诸侯军的领袖，赛尔迪克仍然感到很难过，这些为大势所趋而不得已的事情，今后他会一直难以忘怀。

胜利条件：击倒诸侯军万烈骑士

败北条件：赛尔迪克战斗不能

一开始就被重重包围，要向左边移动，抵挡敌人的好几波袭击，弓箭手专门击杀敌方魔法师，把两个物理攻击较高的同伴和带ZOC技能的同伴放在一起，就可以稳稳守住防线。敌方骑士里有对近战攻击和飞行道具抵御力较强的，用小魔女可以轻松击杀，小魔女出战的另一个好处是魔法攻击无视地形，可以直接在台子下面击杀BOSS。

再遇红狮子

突破诸侯军的包围之后，王国军向王都方向长驱直入，当初在夏雷姆联邦遇见过的红狮子团挡在了赛尔迪克的前路上，以前那个时候只能选择逃走，而现在则能够全力一战。当亲手击倒红狮子库洛特之后，王都已经近在咫尺了，但是凯伊突然带来了王都的传言——真正的皇太子要求赛尔迪克归还皇太子的身份，这个消息给王国军带来了巨大的冲击。

胜利条件：击倒库洛特

败北条件：赛尔迪克战斗不能

第五回合在我方起始点会出现一批增援，只要在此之前把沿路的敌人都清理干净，就可以专心对付增援。库洛特的移动力非常高，要小心提防她突然袭击我方的回复系同伴，围攻她的话一回合就能解决。

皇太子归还

赛尔迪克公开了自己影武者的身份，这个真相很快就流传开来，王国军分崩离析，只剩下赛尔迪克坚定地继续向王都前进。玛莉一开始就知道眼前的这个赛尔迪克不是她的哥哥，尽管五年没有见面，她还是一眼就能看出来，早在她看到被诅咒的圣剑时，就知道哥哥已经战死。现在皇太子突然出现在王都一定有什么古怪，玛莉很清楚赛尔迪克此行绝无生还的可能，尽管如此她还是想要随他一起前往，因为她绝不能让自己最重要的人就这样死去，临行前玛莉将阿尔特利乌斯这个名字作为礼物，赠送给失去记忆不知道自己本来名字的影武者。阿尔特利乌斯——150年前封印暗之力拯救世界的圣王。

胜利条件：阿尔特利乌斯到达指定地点

败北条件：阿尔特利乌斯战斗不能

由于剧情的影响，己方同伴目前只剩下暗之教会的小女孩和老爷子、奥尔和露琪亚两个小贼、忍者姐妹、兽人少女以及小魔女和玛莉，如果之前重点培养过其中几个人的话，本关通关就没有什么难度了。

与同伴一起

战斗力严重不足的王国军的前进道路上，帝国军严阵以待，但是曾经离去的同伴们又纷纷聚集到阿尔特利乌斯的身边，他们超越了国界，再

次组成曾经南征北战的王国军。

胜利条件：阿尔特利乌斯到达指定地点

败北条件：阿尔特利乌斯战斗不能

第二回合时艾姬尔带着尤米露娜和西蒙作为友好同伴出现，第三回合亚利欧斯带着双胞胎魔法师兄弟出现，在他们的支援下就可以在起始点附近稳稳防守住敌人的攻击，如果偶尔有一回合内解决不了的敌人，他们会帮忙解决的。

解放战争

所有同伴都聚集在了一起，连帝国四大将军中的老将“金狮子”马缇亚斯都无法阻挡阿尔特利乌斯前进的脚步。王都中真正的皇太子是宫廷魔法师梅弗雷优借助暗黑魔法复活而成的傀儡，黑狮子阿尔贝里希由于不满这种亵渎死者的做法，对帝国皇帝产生不信任，因此被马缇亚斯驱逐出帝国军，他把事情的真相告诉阿尔特利乌斯，加入王国军一同参加战斗。

胜利条件：击倒马缇亚斯

败北条件：阿尔特利乌斯战斗不能

加入同伴：阿尔贝里希



アルベリヒ

综合能力：★★★★★

OB技：对直线方向上的所有敌人造成伤害

第二回合安赛姆带着莎夏出现，第三回合阿丽西亚带着凯伊和马加斯出现，黑狮子会主动冲过来，算好他的移动力让主角等着说得就可以了。己方弓箭手不会主动攻击敌方弓箭手和魔法师，还是必须靠移动力高的同伴冲锋陷阵，或者用忍者远程击杀。

约定之王

王都之中，皇太子赛尔迪克坐在王座上冷眼注视着自己的影武者，王都陷落时阿尔特利乌斯曾经允诺要光复王国和保护玛莉，因此他下定决心要亲手杀死眼前这个暗黑魔法制造的傀儡，让他重新得到安眠，完成自己和皇太子的约定。当赛尔迪克倒在圣剑之下时，圣剑发出强烈的光芒，他的血净化了圣剑的诅咒，阿尔特利乌斯终于能够成为真正的圣骑士。

胜利条件：击倒赛尔迪克

败北条件：阿尔特利乌斯战斗不能

道路两边的敌方魔法师是优先击杀对象，当推进到王座下最后一段台阶时，王座两边出现增援，每两回合一次无限出现。如果让黑狮子出战，蓄满3级OB技能之后可以隔着非常远的距离击杀赛尔迪克，要说这个“非常远的距离”么，大约是站在台阶下面，皇太子在画面之外，OB技能都能打到，我承认这是个意外发现。如果想打出王道路线的真·结局，本关必须用阿尔特利乌斯击杀皇太子，否则只能打出王道路线的伪结局，伪结局路线是不会出现圣剑净化剧情的，而圣剑净化后主角的OB技能变成对敌人的范围攻击。

预感

王国军漫长的征途终于迎来了终结，在众人因为王都的战事完结而休息的时候，在没有人注意的王城一角，有一群人在蠢蠢欲动。察觉到异样的阿尔特利乌斯在王城地下室发现了一个被破坏的祭坛，毫无疑问是梅弗雷优为了释放被封印的暗之力而做的，虽然这个使王国动荡的罪魁祸首还没有落网，但当务之急是要想办法让王国内残留的帝国军全部撤退。

胜利条件：抵达通往地下的楼梯口

败北条件：阿尔特利乌斯战斗不能

本关是王道路线真结局的隐藏关，敌人全部都是魔法师，一路横扫过去就可以了。

应守护的东西

赛尔迪克死了，效忠皇太子的军队再也没有战斗下去的理由，王都的内乱终于平息，人民欢天喜地地迎接王国军的归来。阿尔特利乌斯代表布雷特瓦尔达王国向格兰每尔帝国的皇帝派出使者传达停战的要求，但是帝国皇帝却以直接派兵进攻作为回应，阿尔特利乌斯誓死守住王都，抵御了帝国军的入侵。

胜利条件：阻止敌人侵入王都或击倒帝国军近卫骑兵

败北条件：阿尔特利乌斯战斗不能或敌方侵入王都

完全消灭敌人有点困难，直取帝国军近卫骑兵是好办法，用LC较高的同伴讲敌方兵力吸引到一边去，其他人集中攻击帝国军近卫骑兵，如此可三回合解决战斗。

佯动作战

王都虽然解放了，但是中原地区仍然残留着帝国军的兵力，为了将他们全部驱逐出王国，阿尔特利乌斯策划了一次佯战。

胜利条件：8回合后抵达特定脱离点

败北条件：？

脱离点会出现在地图下边缘的中间，消灭敌方主动出击的三批骑兵之后向那里移动就可以了。

在圣剑的旗下

格兰每尔帝国向周围国家入侵的一年内，夏雷姆首长联邦、阿尔梅利亚魔导国、维罗纳神国、中原

地区以及布雷特瓦尔达王国范围内，都发生了很多流血和牺牲。阿尔特利乌斯为了终结这一切，向帝国皇帝发起了挑战，在双方即将短兵相接的时候，原本与帝国联手的暗之教团势力突然倒戈，企图将双方一网打尽。击退帝国军之后，接下来就要找到梅弗雷优的所在地，除了阿尔特利乌斯之外，其他人都很清楚他在哪里。梅弗雷优的目的是得到被封印的暗之力，那么他必定在圣王决战的阿拉拉特山。

胜利条件：击倒加乌斯

败北条件：阿尔特利乌斯战斗不能

当推进到帝国皇帝附近时，地图下方的教团势力会对双方进行无差别攻击，此时要么迅速击倒皇帝，要么让他移动到地图边缘逃离。如果之前满足了进入伪结局的条件，那么无论是击杀皇帝还是让皇帝逃离，都直接通关出现STAFF画面。如果满足进入真结局的条件，那么接下来还有几个关卡。

前往封印之洞穴

王国军向阿拉拉特山的封印之洞穴进发了，却意外的在洞穴门口遇到了帝国军第四军团的残留兵力，想必雷帝埃尔涅斯特一定潜伏在洞窟里。

胜利条件：阿尔特利乌斯抵达洞窟入口

败北条件：阿尔特利乌斯战斗不能

本关的树林虽然阻挡移动，但是对弓箭和魔法攻击完全没有影响。

燃烧的世界

封印之洞穴里面是常人完全无法想象的世界，充满了三大元素，每下一层都可以看到完全不同的景象。

胜利条件：阿尔特利乌斯抵达台阶处

败北条件：阿尔特利乌斯战斗不能

要特别小心敌方魔法师的攻击，物理系同伴基本没有能抵挡得了两下魔法的。如果队伍里有两次转职后的弓箭手，并且装备了提高射程的技能，那么就可以无视魔法师的威胁了。

冰之大地

胜利条件：阿尔特利乌斯抵达台阶处

败北条件：阿尔特利乌斯战斗不能

本关地图非常大，可能找台阶都要找半天，当通过那条笔直的窄道时，地图下半部分的敌人都会主动向这里聚集，要尽快冲到台阶那里。

紫电之空

胜利条件：击倒埃尔涅斯特

败北条件：阿尔特利乌斯战斗不能

雷帝的魔法攻击力还是一如既往的强，别轻易让主角走过去送死，耗光他的MP之后就可以随便打了，某些魔法师拥有斜向攻击魔法，注意同伴的站位。

光与暗

胜利条件：击倒梅弗雷优

败北条件：阿尔特利乌斯战斗不能

最终BOSS梅弗雷优装备的徽章可以使受到的HP伤害转为MP的损失，并且还能够每回合自动回复MP，他的单体魔法攻击可以秒杀射程内的我方任意同伴，每杀一个人他的OB槽就能蓄满3级，下一回合他必定会用OB技能把MP回满。让除了主角之外的其他同伴一拥而上，即使牺牲掉一个，围攻他也能一回合解决。当推进到中央平台的时候，地图上的定点无限出现增援，下面的两个点是移动力10的步兵，上面的两个点是骑士和弓箭手的组合，威胁不大。

由于篇幅限制，本攻略未能提供霸道路线的流程要点内容，只能简略说几句。进入霸道路线的话，从分支的第一章“钢之心”开始，主角的OB技能变成对敌人的单体攻击。霸道路线中可以说得一名同伴，在“追击”这一章里，满足胜利条件击倒敌人就可以进入隐藏关卡“路旁之石”，让艾姬尔出击的话纳吉就会出现，用艾姬尔可以说得他。



ナジ

综合能力：★★★★

OB技：对直线方向上的所有敌人造成伤害



所有传说中的机体在这个混乱的时代集结



宇宙世纪0079年，12月。

地球联邦政府与吉恩公国之间的“一年战争”终结之后，宇宙中的对立和纷争却远没有结束。地球本土住人与宇宙殖民地之间的矛盾、对立，“调整者”与自然人的反目都成为不安定的因素。地球联邦军指挥能力低下，对联邦政府怀有不满的人们的怨气在很短的时间内爆发了。联邦军内部反对地球联邦政府的军事力量“AEUG”与“提坦斯”之间的矛盾公开化，由“调整者”组成的军事组织“ZAFT”与自然人的对立也到了不可调和的地步。在这场融合了高达各个时代群英的战斗中，我们的主人公与众多传说中的英雄人物一起，迷失在交错的宇宙中……

SDガンダム GGENERATION CROSS DRIVE
シージェネレーション クロスドライブ

文责/猴子

NDS	Bandai Namco Games	2007.8.9
	SLG	1人/5040日元
	SD高达G世纪 交叉火力	512Mb

基本操作

游戏的操作完全通过触笔进行，包括各种选项。在战斗的时候，点一下地图上的我方机体就会出现行动范围，然后拖动该图标就可以实现移动了。其他的指令都可以通过触笔来选取。另外在剧情介绍的时候，按Y键可以跳过。



小队作成

游戏的基本单位是单体的机器人，但是在战斗之前在作战室可以将我方的机体编成不同的小队。小队编制的基本原则是每4个单位为一队，普通机体占1个单位，大型机体为2个单位，主舰为4个单位。所以一个小队里最多可以有4台普通机，2台普通机+1台大型机，或者2台大型机。战舰单独是一个单位，不能与机体混合。

作战原则

以4台机器为一体的小队而言，在与敌人作战的时候是一对一的。如果双方的机体数不平衡，那么多出来的机体的攻击就会加到另外一方的第一台机器和之后的机器上。比方说4对3的话，前3机各自对应一台敌机，第4机则会攻击敌人的第

1台机器。如果碰到4对2、3对1和4对1的情况，那么机体数量多的一方就很占优势。

武器选择

我方的机体在攻击之前选择武器，取决于机器在作战区域内的位置，分近、中、远三个级别。距离越近命中率就越高，威力和消耗的能量就越少。在对付一般敌人的时候可以从画面右下角选择一些指令，如“攻击重视”、“回避重视”、“PW节约”等等。战场上用得最多的是全体中距离齐射，十分实用。

间接攻击

除了近距离的直接攻击之外，还有一定射程之外的间接攻击。主舰和装备有大威力武器的机体都可以实施间接攻击。这种攻击的目标是一组内的全部敌人，威力一般，但是可以将敌人打散，之后要打要抓就都很方便了。如果我方遭遇这样的攻击，也可以在作战指令中选择“全体散开”，回避敌人的间接攻击。

ID指令

这个指令的效果和机战系列里的精神一样，可以给角色驾驶的机体追加各种属性。总的来说，ID指令分为攻击型、防御型、回复型和其他四个种类。由于战斗的时候没有防御指令，所以只有部分角色可以通过ID进行防御。ID需要消耗一定的SP，在击破敌人之后可以恢复。另外有的会回复的角色可以自己补HP，否则只能通过主舰进行补给了。



捕获敌机

为了获得新的机体，在战斗的时候可以将落单的敌机捕获。成功捕获需要以下三个条件：敌人必须是一般兵（大众脸）而且是单机；敌机的HP必须削弱到一定程度（大约四分之一以下）；我方必须有3台以上的机体将其包围。这样的话基本上有80%的可能将敌机捕获。另外我方有的角色（如巴尼）的捕获能力很强，要善加利用。

机体改造

战斗之后，在基地的“ハンガー”中可以对现有的机体进行改造。改造需要一定的零件（パーツ），这些零件可以在战斗中获得，或者分解现有的机体得到。如果零件比较缺乏，可以到デック选择“索敌”，进行自由作战（也可以顺便练级）。之后多多击破或者捕获AI控制的敌机，就可以得到零件了。各个系统的机体改造有不同的流程图，后面有详细的介绍。

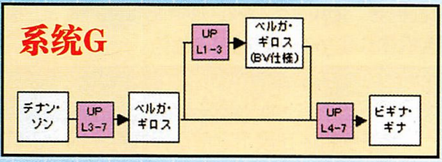
战史资料

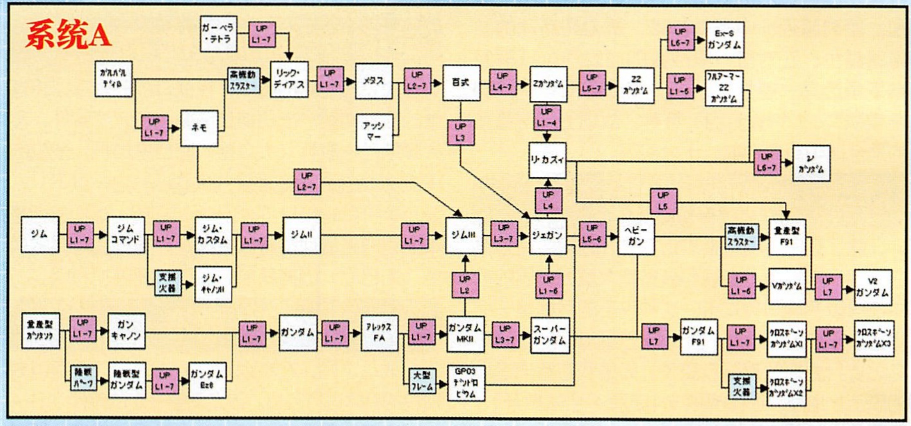
在资料室的“战史ファイル”中，可以选择过去的著名战役进行攻略。完成每场战役之后，可以得到机体和机师作为奖励。这些战斗的难度并不算高，一般都会随着剧情的推进而不断出现。注意男女主角不同路线中战史出现的顺序可能不同。在得到新的机师之后，这些人可以充实到我方的队伍里，所以每当新的战史资料出现的时候，就要优先进行攻略。

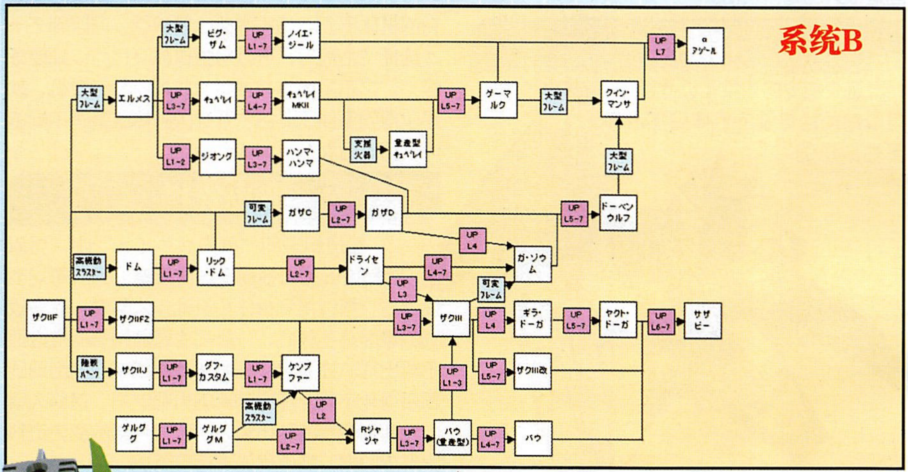
No	名称	出现条件	入手机体	参战机师	入手零件
1	ソロモン攻略战	攻略时自动出现	ビグ・ザム	—	アップグレードL2
2	光る宇宙	ソロモン攻略战完成	エルメス	—	アップグレードL3
3	震える山	攻略时自动出现	—	アイナ、シロー	—
4	ポケットの中の战争	攻略时自动出现	—	クリス、バーニィ	—
5	强袭、阻止限界点	攻略时自动出现	GP03デンドロビウム	コウ	—
6	决意の炮火	攻略时自动出现	M1アストレイ	—	アップグレードL4
7	终末の光	攻略时自动出现	エールストライクガンダム	—	アップグレードL5
8	终わらない明日へ	终末の光完成	ジャスティスガンダム	—	アップグレードL6
9f	その名は东方不败	攻略时自动出现	—	—	アップグレードL7×2
9n	悲しき决战	攻略时自动出现	—	—	アップグレードL7×2
10	STARGAZER	攻略时自动出现	スターゲイザーガンダム		

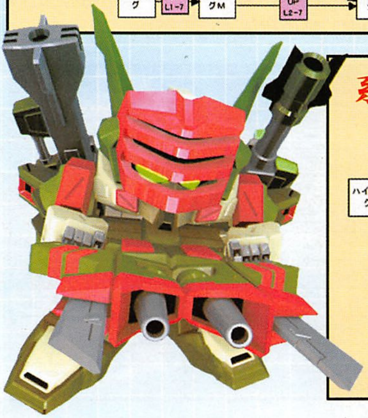
机体改造系统图

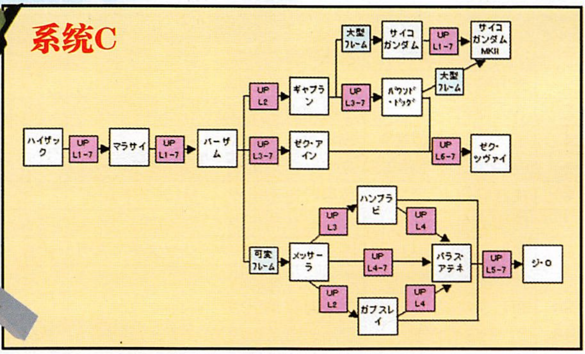
和前作一样，各个势力的机体改造路线是不一样的，本作有7个不同的路线，相关改造方法如下图表示：



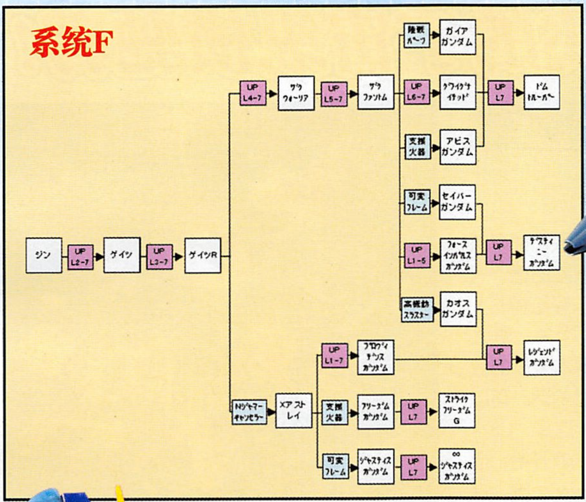




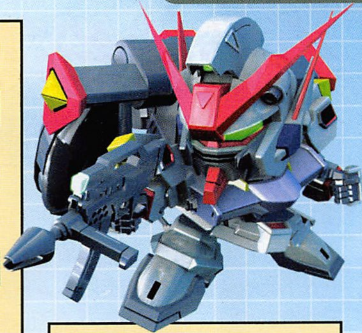


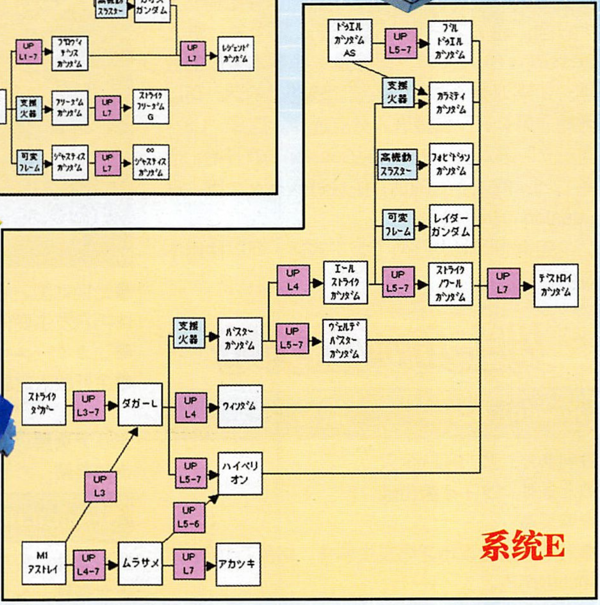


系统F



ジン
UP L2-7
ゲイツ
UP L3-7
ゲイツR
UP L4-7
ザクウォーリア
UP L5-7
ザクファントム
陸戦パーツ
ガイアガンダム
UP L6-7
グフイグナイテッド
UP L7
ドムトルーパー
支援火器
アビスガンダム
可変フレーム
セイバーガンダム
UP L1-5
フォースインパルスガンダム
UP L7
デスティニーガンダム
高機動スラスター
カオスガンダム
UP L1-7
プロヴィデンスガンダム
UP L7
レジェンドガンダム
Nジャマーキャンセラー
Xアストレイ
支援火器
フリーダムガンダム
UP L7
ストライクフリーダムG
可変フレーム
ジャスティスガンダム
UP L7
∞ジャスティスガンダム



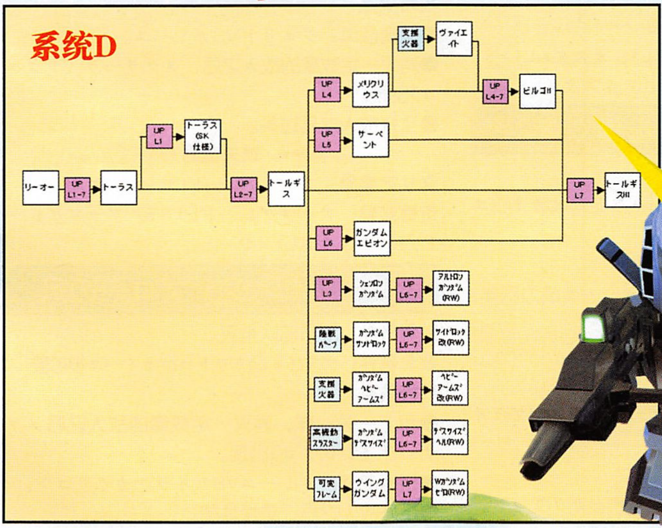


ドゥエルガンダムAS
UP L5-7
ブルドゥエルガンダム
支援火器
カラミティガンダム
高機動スラスター
フォビドゥンガンダム
可変フレーム
レイダーガンダム
UP L4
エールストライクガンダム
UP L5-7
ストライクノワールガンダム
UP L7
デストロイガンダム
支援火器
バスターガンダム
UP L5-7
ヴェルデバスターガンダム
ストライクダガー
UP L3-7
ダガーL
UP L4
ウィンダム
UP L5-7
ハイペリオン
UP L3
UP L5-6
MIアストレイ
UP L4-7
ムラサメ
UP L7
アカツキ

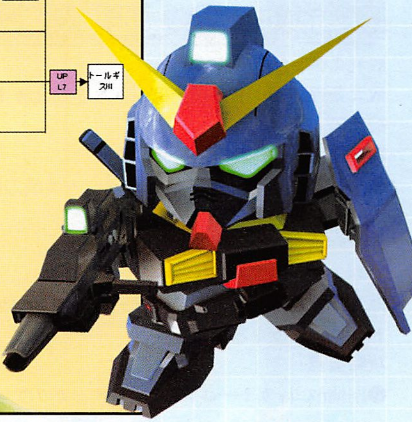
系统E



系统D



リーオー
UP L1-7
トーラス
UP L1
トーラス(SK仕様)
UP L2-7
トールギス
UP L4
メリクリウス
支援火器
ヴァイエイト
UP L4-7
ビルゴII
UP L5
サーペント
UP L7
トールギスIII
UP L6
ガンダムエピオン
UP L3
シェンロンガンダム
UP L6-7
アルトロンガンダム(RW)
陸戦パーツ
ガンダムサンドロック
UP L6-7
サンドロック改(RW)
支援火器
ガンダムヘビーアームズ
UP L6-7
ヘビーアームズ改(RW)
高機動スラスター
ガンダムデスサイズ
UP L6-7
デスサイズヘル(RW)
可変フレーム
ウイングガンダム
UP L7
Wガンダムゼロ(RW)



在战火纷飞的宇宙纵横驰骋！

Session 01 脱出

胜利条件： シャア被击破
败北条件： アムロ被击破
攻略要点： 在本章中，无论胜利还是败北都可以进入下面的章节。如果想用アムロ取胜的话，只要使用2次ID「……そこォ！」就可以轻松将シャア打倒。通关之后可以选择进入教学关，进入Session T01—T03，里面是一些基本操作的教学。如果对整个游戏的系统比较熟悉的话，可以选择“见ない”直接进入分支选择。选择“L3へ向かう”进入フィオ篇，从Session 02f开始，选择“L5へ向かう”的话，则会进入ニケア篇，从Session 02n开始。

如果想同时进行两个版本的话，可以使用不同的存档。

男主角流程攻略

Session 02f 旅立ち

胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： フィオ被击破
攻略要点：

●对敌方进行攻击之后发生剧情，给敌方3架机体4000的伤害。
●全歼敌人之后即可通关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL1、カスタムL1×5
击破奖励： アップグレードL1、カスタムL1×2

Session 03f 星を継ぐ者

胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： クワトロ被击破→クワトロorカミーユ被击破
攻略要点：

●与敌方战斗之后发生剧情，カミーユ成为同伴，败北条件发生变化。
●之后将敌人全灭，更换地图。

胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ヘンケン被被击破→ヘンケンorブライトorライオット被被击破
攻略要点：

●剧情战斗：カミーユVSジェリド、カクリコン。



●更换地图之后，2回合内我方援军到达，败北条件再次发生变化。
●让カミーユ与エマと交信之后，エマ撤退。
●全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL1、カスタムL1×5
击破奖励： アップグレードL1×4、カスタムL1×12

Session 04f 木星归りの男

胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ヘンケン被击破
攻略要点：

●剧情战斗：ジェリドVSカミーユ。
●消灭一定数量的敌人之后，メッサーラ（シロッコ)出现。
●全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL1、カスタムL1×5
击破奖励： アップグレードL1×5、アップグレードL2、カスタムL1×4

Session 05f ジャブローの风

胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ブライトorクワトロorカミーユ被击破
攻略要点：

●和上一关一样，消灭一定数量的敌人之后メッサーラ（シロッコ)出现。
●剧情战斗：カミーユVSライラ、カクリコン。
●全歼敌人之后，更换地图。

胜利条件： 敌方部队全灭→カミーユ到达指定目标（发生剧情后5回合以内）

败北条件： クワトロorカミーユ被击破→クワトロorカミーユ被击破、发生剧情5回合经过

敌方增援： ジムII（联邦兵士）×4

攻略要点：

●剧情战斗：カミーユVSジェリド。

●从第3回合开始发生剧情，胜利、败北条件变更。

●剧情发生之后，让カミーユ尽快赶到地图右下方的目标地点，或者在5回合之内全歼敌人即可过关。

Session 06f あなたに、力を…

胜利条件： 敌方部队全灭

败北条件： ジャミル被击破→ジャミルorハヤト被击破

攻略要点：

●2回合之内敌我双方增援部队到达，败北条件变更。

●全歼敌人之后，发生剧情。第2批敌方援军从地图右上出现。

●再次全歼敌人之后，发生剧情，第2批我方援军与第3批敌方援军从地图右上出现。将敌人全部消灭之后过关。

过关奖励

クリア奖励： アップグレードL1、カスタムL2×5

击破奖励： アップグレードL1×7、アップグレードL5orL6×2、カスタムL1×7、高机动スラスター

Session 07f アムロ再び

胜利条件： 敌方部队全灭

败北条件： ハヤト被击破

我方初期出击： アウドムラ（ハヤト）、指定MS

出现敌人： アッシマー（联邦兵士）×3、ジムII（联邦兵士）×6、ジム・キャノンII（联邦兵士）×2

攻略要点：

●全歼敌人之后发生剧情，更换地图。敌人的ジム・キャノンII会使用间接攻击，需要趁早消灭。

●让アムロ与其他部队合流，全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励： アップグレードL1、カスタムL2×5

击破奖励： アップグレードL1×5、アップグレードL2、カスタムL1×13、カスタムL2×5、支援火器

Session 08f 恋人たち

胜利条件： 敌方部队全灭→ハヤト到达指定目标

败北条件： ハヤト被击破

攻略要点：

●消灭一定数量的敌人之后，サイコ・ガンダム（フォウ）出现。

●全歼敌人之后，与サイコ・ガンダム交战，更换地图。

胜利条件： 到达指定目标

败北条件： ハヤト被击破

攻略要点：

●从第2回合开始，カミーユ、フォウ出现。

●将サイコ・ガンダム（フォウ）的HP减少到一半以下，让カミーユ与フォウ交信，フォウ撤退。

●让ハヤト到达目标地点或者全歼敌人都可以过关。

过关奖励

クリア奖励： アップグレードL2、カスタムL2×5

击破奖励： アップグレードL1×11、カスタムL1×13、カスタムL2×2

Session 09f もう1人のフィオ

胜利条件： フェルディナンド与ミオ被击破

败北条件： ハヤトorフィオ被击破

攻略要点：

●剧情战斗：フィオ、エミリアVSミオ。

●将フェルディナンドとミオ打倒之后即可过关。

过关奖励

クリア奖励： アップグレードL2、カスタムL2×5

击破奖励： アップグレードL1×5、アップグレードL2、カスタムL1×9、可变フレーム

Session 10f ダカールの日

胜利条件： 敌方部队全灭

败北条件： ハヤト被击破→ハヤト被击破、敌方到达指定目标（议事堂）

攻略要点：

●消灭一定数量的敌人之后，发生クワトロ占领议会的剧情。

●全歼敌人之后敌方增援出现，败北条件变更。

●剧情战斗：カミーユ、アムロVSジェリド。



●一定要组织敌人向议事堂前进,全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励: アップグレードL2、カスタムL2×5

击破奖励: アップグレードL1×5、カスタムL1×7、カスタムL2×6

Session 11f 永远のフォウ

胜利条件: 敌方部队全灭

败北条件: ハヤト被击破→ハヤトorカミーユ被击破

攻略要点:

●从第2回合开始，カミーユ与敌方援军出现，败北条件变更。

●剧情战斗：カミーユVSジェリド、フォウ。

●将フォウ的HP削减一半之后她会恢复正常，再让カミーユ与フォウに交信，フォウ、ジェリド、カミーユ撤退。

●之后全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励: アップグレードL2、カスタムL2×5

击破奖励: アップグレードL1×10、カスタムL1×9、カスタムL3×2、支援火器

Session 12f デビル保卫网を突破せよ

胜利条件: 敌方部队全灭

败北条件: ハヤトかドモン被击破

攻略要点:

●消灭一定数量的ゾンビ兵之后，更换地图。注意如果ゾンビ兵不能一次打倒的话，当敌方回合开始的时候就会自动修复。所以要编成4人一组的部队集中消灭敌人的有生力量。

胜利条件: 敌方部队全灭→キョウジ被击破

败北条件: ハヤトorドモン被击破、敌方到达指定目标

攻略要点:

●从第2回合开始マスターガンダム(东方不败)出现。

●剧情战斗：ドモンorシュバルツVS东方不败。东方不败的目标是ドモン，所以要让ドモン集中使用防御/回复的ID。

●全歼敌人之后,第2批敌方援军出现,胜利与败北条件发生变更。要集中我方力量阻止前面出现的敌人。

●将デビルガンダム（キョウジ）打倒之后即可过关。注意キョウジ在敌方回合的时候会回复HP。所以先集中全部力量在一回合之内将东方不败打倒。在キョウジ出现前后打倒东方不败的话,就有可能得到稀有的零件アップグレードL7。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励: アップグレードL2、カスタムL3×5

击破奖励: アップグレードL1×5、アップグレードL2×2、アップグレードL4、アップグレードL6、アップグレードL7、カスタムL1×6、カスタムL4×6、陆战パーツ×11

Session 13f ゼータの鼓动

胜利条件: 敌方部队全灭

败北条件: ブライトorカミーユ被击破

攻略要点:

●消灭一定数量的敌人之后发生剧情，敌方增援出现，カミーユが撤退。

●之后Zガンダム（カミーユ)作为我方援军出现。

●剧情战斗：カミーユVSジェリド。

●全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励: アップグレードL2、カスタムL3×5

击破奖励: アップグレードL1×6、アップグレードL2、カスタムL1×13、カスタムL3

Session 14f 光と影

胜利条件: 敌方部队全灭

败北条件: ブライトorフィオ被击破

攻略要点:

●剧情战斗：カミーユVSジェリド。

●从第2回合开始，敌方增援出现。

●全歼敌人之后，更换地图。

胜利条件: 敌方部队全灭

败北条件: ブライトorフィオ被击破

攻略要点:

●剧情战斗：フィオVSミオ。

●全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励: アップグレードL2、カスタムL3×5

击破奖励: アップグレードL1×13、アップグレードL4、アップグレードL5、カスタムL1×18、カスタムL3×3、高机动スラスター×3、可変フレーム×2



Session 15f　ハマーンの嘲笑

胜利条件：敌方部队全灭、我军达到指定目标
败北条件：ブライト被击破、一定时间经过（8回合之内）
攻略要点：
●从第2回合开始，敌方增援出现，レコア消失。
●剧情战斗：カミーユVSジェリド。
●将ジェリド打倒之后，マウアー会保护他，随后ジェリド复活。
●再将敌人全歼灭，或者我方到达目标地点即可过关。

——过关奖励——

クリア奖励：アップグレードL3、カスタムL3×5
击破奖励：アップグレードL1×7、アップグレードL2、アップグレードL3×2、カスタムL1×15、カスタムL4、高机动スラスター



Session 16f　宇宙の涡

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライト被击破
攻略要点：
●剧情战斗：カミーユVSヤザン。
●全歼敌人之后，更换地图。
胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライト被击破
攻略要点：
●剧情战斗：カミーユVSジェリド。
●将バスク打倒之后，敌方增援出现。
●全歼敌人之后过关。

——过关奖励——

クリア奖励:アップグレードL3、カスタムL3×5
击破奖励：アップグレードL1×13、アップグレードL2×7、アップグレードL3、アップグレードL4×2、カスタムL1×15、カスタムL3×4、カスタムL4、可变フレーム

Session 17f　星の鼓动は爱

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライトorクワトロorカミーユ被击破
攻略要点：
●剧情战斗：カミーユVSハマーン。
●经过一定程度的战斗之后更换地图。
胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライトorカミーユ被击破
攻略要点：
●将ヤザン打倒之后,发生ヤザン与カミーユ的剧情。
●剧情战斗：エマVSレコア。
●全歼敌人之后，更换地图。
胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライトorカミーユ被击破
攻略要点：
●剧情战斗：カミーユVSシロッコ。
●全歼敌人之后过关。

——过关奖励——

クリア奖励：アップグレードL3、カスタムL3×5
击破奖励：アップグレードL1×9、アップグレードL2×8、アップグレードL3×2、アップグレードL4×2、カスタムL1×8、カスタムL3×8、カスタムL4×4、高机动スラスター×2、可变フレーム×8

Session 18f　ギガ・フロート

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライトorロウ被击破
攻略要点：
●在第2回合，让ロウ攻击敌人之后，发生剧情
●上述剧情发生之后，让ドモン与ロウに交信，发生剧情（EXP50）。
●全歼敌人之后更换地图。
胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライトorロウ被击破
攻略要点：
●剧情战斗：ロウVSロンド。
●在ロウ的体力减少时，尽量让我方援军快速赶到他那里，为其回复体力。
●剧情战斗：ガイVSロウ、ガイVSロンド。
●全歼敌人之后过关。

——过关奖励——

クリア奖励：アップグレードL3、カスタムL3×5
击破奖励：アップグレードL1×10、アップグレードL2×6、カスタムL1×2、カスタムL2×6、カスタムL3

Session 19f　Lorreleiの海

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ジャミル被击破
攻略要点：

●全歼敌人之后，更换地图。
胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライトorジャミルorトニヤ被击破
攻略要点：
●全歼敌人之后即可过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励：アップグレードL3、カスタムL4×5
击破奖励：アップグレードL1×8、アップグレードL4×2、カスタムL1×19、カスタムL3、可变フレーム×5

Session 20f フィオとミオ

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライトorフィオ被击破
攻略要点：
●剧情战斗：ドモンVSフェルディナンド。
●消灭一定数量的敌人之后，メルクリウス(ミオ)出现。
●剧情战斗：フィオVSミオ。
●将ミオ打倒之后，フィオ撤退。
●全歼敌人之后，ドモン撤退，更换地图。
胜利条件：东方不败orガルダ被击破
败北条件：ブライト被击破
攻略要点：
●全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励：アップグレードL3、カスタムL4×5
击破奖励：アップグレードL1×8、アップグレードL7×2、カスタムL1×19、カスタムL3、可变フレーム×4



Session 21f シャングリラの少年

胜利条件：敌方部队全灭→マシュマー被击破
败北条件：ブライト被击破
攻略要点：
●消灭一定数量的敌人之后，我方援军出现，胜利与败北条件改变。
●由于アーガマ不能移动，所以要确保敌人不接近我方的主舰，在一定距离之外使用间接攻击进行炮火支援。
●剧情战斗：ジュドーVSマシュマー、カミーユVSマシュマー。
●剧情交信：カミーユVSジュドー(EXP50)、ガロードVSジュドー(EXP50)。
●将マシュマー打倒之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励：アップグレードL3、カスタムL4×5
击破奖励：アップグレードL1×4、アップグレードL2、カスタムL1×3、カスタムL2、カスタムL3×3、可变フレーム×3

Session 22f リィナが消えた

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライト被击破
攻略要点：
●消灭一定数量的敌人之后，我方增援出现。
●全歼敌人之后，更换地图。
攻略要点：
●敌方增援在第2回合出现。
●剧情战斗：ジュドーVSキャラ、カミーユVSゴットン、カミーユVSキャラ。
●全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励：アップグレードL4、カスタムL4×5
击破奖励：アップグレードL1×6、アップグレードL2×7、アップグレードL3、カスタムL1×5、カスタムL3×9、可变フレーム×6

Session 23f マシンと会った日

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライト被击破
●ドモン最初与敌人交战之后发生剧情(EXP50)。
●全歼敌人之后更换地图。
胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：我方部队全灭
●全歼敌人之后敌方，我方增援出现。
●ウッソ在最初的战斗发生之后，出现剧情(EXP50)。



●剧情战斗：ウッソVSゴットン。
●全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL4、カスタムL4×5
击破奖励： アップグレードL1×5、アップグレードL2×7、アップグレードL4、カスタムL1×5、カスタムL2、カスタムL3×3、高机动スラスター×4、可变フレーム

Session 24f 燃える地球

胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ブライトorジュド—被击破
攻略要点：
●剧情战斗：ジュド—VSラカン。
●全歼敌人之后更换地图。
胜利条件： 敌方部队全灭→サダラーン被击破
败北条件： ブライト被击破→ブライトorジュド—被击破
攻略要点：
●从第2回合开始敌我双方援军出现，胜利与败北条件改变。
●剧情战斗:ジュド—VSプル、ジュド—VSグレミー。
●将プル打倒之后，ジュド—が撤退（EXP55)。
●将サダラーン（ハマーン）打倒之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL4、カスタムL4×5
击破奖励： アップグレードL1×5、アップグレードL2×5、アップグレードL4×3、カスタムL1×4、カスタムL3×9、カスタムL5×3、可变フレーム×11

Session 22f リィナの血

胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ブライトorジュド—被击破
攻略要点：
●剧情战斗:ジュド—VSグレミー、ミオ与グレミー。
●全歼敌人之后，敌方增援出现，战场配置初期化。
●剧情战斗：ジュド—VSオウギュスト。
●将オウギュスト打倒之后过关。注意即使不打倒サダラーン（ハマーン）也会过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL4、カスタムL4×5
击破奖励： アップグレードL1×10、アップグレードL2×10、アップグレードL3×4、アップグレードL4、カスタムL3×8、カスタムL4×5、可变フレーム×5

Session 26f ダブリンの午後

胜利条件： 难民收容完成之后坚持一段时间
败北条件： ブライトorジュド—orハヤト被击破
攻略要点：
●剧情战斗：ジュド—VSラカン。
●全歼敌人之后，更换地图。注意此时ブライト与ハヤト移动不能。让他们发挥间接攻击和补给的作用。
胜利条件： 敌方部队全灭→プルツ—被击破
败北条件： ブライトorジュド—orハヤト被击破
攻略要点：
●战斗进行一段时间之后，サイコガンダム（プルツ—)出现，胜利与败北条件改变。
●将サイコガンダム（プルツ—)的HP削减一半之后发生剧情（EXP90)。
●剧情战斗：カミ—ユVSプルツ—、カミ—ユVSラカン、ジュド—VSプルツ—、ジュド—VSラカン。
●将サイコガンダム（プルツ—)打倒之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL4、カスタムL5×5
击破奖励： アップグレードL1×8、アップグレードL2×10、アップグレードL3×4、カスタムL3×7、カスタムL4×8、可变フレーム×3

Session 27f マスターアジア暁に死す

胜利条件： ドモン到达指定目标
败北条件： ブライトかドモン被击破
攻略要点：
●全歼敌人之后，ドモン撤退，更换地图。在这之前不要让ドモン孤立，尽快让他与我方部队合流。
胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ブライト被击破
攻略要点：
●全歼敌人之后敌方增援出现（复活）
●再次全歼敌人之后，更换地图。
胜利条件： 东方不败被击破
败北条件： ドモン被击破

攻略要点：

●剧情战斗：ドモンVS东方不败，注意使用ID回复体力。2次战斗之后结束。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL4、カスタムL5×5

击破奖励： アップグレードL1×19、アップグレードL2×2、アップグレードL3×6、カスタムL1×26、カスタムL4×6、支援火器×30

Session 28f ネエル・アーガマ

胜利条件： 敌方部队全灭

败北条件： ライオット被击破→ブライトかライオット被击破

攻略要点：

●在第2回合，我方援军到达。

●敌人与我方第2批援军在第3回合增援，败北条件改变。

●剧情战斗：ジュドーVSキャラ、ジュドーVSマシュマー。

●全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL4、カスタムL5×5

击破奖励： アップグレードL1×6、アップグレードL2×5、アップグレードL3×3、アップグレードL4、アップグレードL5、カスタムL3×2、カスタムL4、カスタムL5、可変フレーム×4

Session 28f ダブルエックス机动！

胜利条件： 敌方部队全灭

败北条件： ブライト被击破

攻略要点：

●剧情战斗：ガロードVSシャギア、ガロードVSオルバ。

●消灭一定数量的敌人之后，更换地图。

胜利条件： 敌方部队全灭

败北条件： ブライト被击破

攻略要点：

●消灭一定数量的敌人之后，我方援军出现。

●全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL5、カスタムL5×5

击破奖励： アップグレードL1×12、アップグレードL4、アップグレードL5×2、アップグレードL6、カスタムL1×19、カスタムL6、支援火器、可変フレーム×6

Session 30f 重なる心

胜利条件： 敌方部队全灭

败北条件： フィオかミオかライオット被击破→ブライトorミオ等人被击破

攻略要点：

●剧情战斗：ミオVSフェルディナンド。

●フェルディナンド被打倒之后会再次复活。

●在第2回合，我方援军到达，败北条件变化。

●全歼敌人之后敌方增援出现。

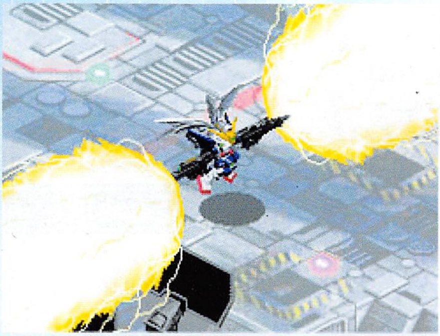
●剧情战斗：フィオ/ミオVSアークライト、アムロVSアークライト。

●注意アークライト每回合都会回复一次，尽快将其打倒。全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL5、カスタムL5×5

击破奖励： アップグレードL1×15、アップグレードL2、アップグレードL5、カスタムL1×12、可変フレーム×8



Session 31f アクシズの战斗

胜利条件： 敌方部队全灭

败北条件： ブライト被击破

攻略要点：

●剧情战斗：モンドVSラカン、ジュドーVSラカン。

●全歼敌人之后敌方增援出现

●剧情战斗：ミオVSプルツー、ジュドーVSプルツー

●剧情交信：ジュドーVSプルツー（EXP60）。

●全歼敌人之后敌方第2批援军出现。

●剧情战斗：ジュドーVSグレミー、ジュドーVSプルツー、ルーVSグレミー。

●全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL5、カスタムL5×5

击破奖励： アップグレードL2×5、アップグレードL4×10、アップグレードL5×4、カスタムL5×10、カスタムL6×6、支援火器×2、大型フレーム、可変フレーム×5

Session 32f バイブレーション

胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ブライトorジュドー被击破→ブライト被击破
攻略要点：
●剧情战斗：ジュドーVSキャラ、ジュドーVSマシュマー。
●注意マシュマー被打倒之后会复活。
●全歼敌人之后ジュドーが撤退，敌方增援出现，败北条件改变。
●全歼敌人之后更换地图。
胜利条件： ハマーン・カーン被击破
败北条件： ジュドー被击破
攻略要点：
●剧情战斗：ジュドーVSハマーン、ジュドーVSハマーン。
●将ハマーン打倒之后过关。注意ハマーン在敌方回合的时候会HP100%回复，使用ハイメガキャノン将其一次打倒。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL5、カスタムL5×5
击破奖励： アップグレードL1×2、アップグレードL2×4、アップグレードL3×8、アップグレードL4×8、アップグレードL5×2、カスタムL4×6、カスタムL5×8、可变フレーム×11

Session 33f 不死の兵团

胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ブライト被击破
攻略要点：
●在最初的战斗之后，发生剧情敌人全部复活。
●全歼敌人之后，敌方增援出现。
●剧情战斗:ブライトVSアーガマ、カミーユorファVSアポリー、ガロードVSシャギアorオルバ、ブライトVSアポリーorロベルト、カミーユVSロベルト。
●注意敌人会使用ID回复HP,集中火力将其打倒。全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL5、カスタムL6×5
击破奖励：アップグレードL1×11、アップグレードL2×7、アップグレードL4×2、アップグレード6、カスタムL1×7、カスタムL3×9、可变フレーム×4

Session 34f 决着

胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ブライト被击破
攻略要点：
●消灭一定数量的敌人之后，敌方增援出现。
●全歼敌人之后，更换地图。



胜利条件： アークライト被击破
败北条件： ブライト被击破
攻略要点：
●剧情战斗：アムロ、カミーユ、ジュドー、ガロード、フィオ、ミオ、ウッソ、ドモン、ロウVSアークライト。
●优先击破敌方有支援、回复效果的战舰。
●注意アークライト被打倒之后还会复活。
●再次将アークライト打倒之后,它的HP会回复一半。
●第三次将アークライト打倒之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL5、カスタムL6×5
击破奖励： アップグレードL1×21、アップグレードL2×11、アップグレードL3×9、アップグレードL5×2、アップグレードL7、カスタムL1×5、カスタムL3×6、カスタムL4×19、カスタムL5、支援火器×2、可变フレーム×3

Session 35f メビウスの轮から

胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ブライト被击破
攻略要点：
●剧情战斗：ジュドー、ドモンVS敌人。
●消灭一定数量的敌人之后，我方援军出现。
●ロウ在最初战斗之后发生剧情。
●アムロ、カミーユがレズン交战之后发生剧情
●全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL5、カスタムL6×5
击破奖励： アップグレードL1×2、アップグレードL2×5、アップグレードL3、アップグレードL4×6、アップグレードL5、カスタムL1×6、カスタムL5×3、カスタムL6×2、支援火器、可变フレーム



Session 36f 忌まわしき记忆とともに

胜利条件：敌方部队全灭→シャア被击破
败北条件：ブライトorアムロ被击破
攻略要点：

●消灭一定数量的敌人之后，敌方增援出现，胜利条件改变。
●剧情战斗：アムロVSクェス、シャア、ギュネイ；カミーユ、ジュドー、ロウ、ガイ、ドモン、フィオ·ミオ、ウッソ、ガロード、ジャミルVSシャア。
●シャア被打倒之后HP全回复，再将其打倒一次即可过关。注意要在一回合之内将其完全打倒。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励：アップグレードL6、カスタムL6×5
击破奖励：アップグレードL1×2、アップグレードL2×9、アップグレードL4×18、アップグレードL6、アップグレードL7、カスタムL4、カスタムL5×12

Session 37f 予兆の炮火

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：タリア被击破→ブライトorタリア被击破
攻略要点：

●剧情战斗：アレックスVSスティング、イザークがアウル交战之后发生剧情
●ルナマリアがステラ交战之后发生剧情
●与敌人交战到一定程度之后，敌我双方增援出现，败北条件改变。
●让イザーク、ディアッカ与アレックス合流，发生剧情（EXP110）。
●战斗一段时间之后，フィオ、ミオ报告说ガンダム被盗的剧情（EXP110）。
●剧情战斗：レイVSネオ。
●全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励：アップグレードL6、カスタムL6×5
击破奖励：アップグレードL1×12、アップグレードL2×2、アップグレードL3×8、アップグレードL4、アップグレードL5×2、カスタムL4×7、カスタムL5×3、カスタムL6、陆战パーツ

Session 38f 战场への归还

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライト被击破→ブライトかタリア被击破
攻略要点：

●消灭一定数量的敌人之后，敌方增援出现。
●我方援军到达之后，败北条件发生变化。
●全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励：アップグレードL6、カスタムL6×5
击破奖励：アップグレードL1×6、アップグレードL2×3、アップグレードL3×8、アップグレードL4×3、アップグレードL5×2、カスタムL4×11、カスタムL5×2、カスタムL6×2、支援火器×2

Session 39f 苍天の剑

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライトかタリアかシン被击破
攻略要点：

●全歼敌人之后更换地图，第三军出现。

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライトorタリアorシン被击破
攻略要点：

●剧情战斗：シンVSキラ。
●全歼敌人之后过关。
第三军没有必要消灭，但是打倒キラ的可以得到110点EXP。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励：アップグレードL6、カスタムL6×5
击破奖励：アップグレードL1×5、アップグレードL2×11、アップグレードL3、アップグレードL4×17、アップグレードL5×2、カスタムL3×5、カスタムL5×15

Session 40f ステラ

胜利条件：ネオ与スティング被击破→ステラ被击破
败北条件：ブライトかゲストキャラ被击破
攻略要点：

●シンがネオ、ステラ交战之后发生剧情
●剧情战斗：キラ、カガリVSネオ、ステラ、スティング。
●注意デストロイガンダム（ステラ）被打倒之后

会复活。ビーム系武器对它无效，必须用近身攻击的ビームサーベル等武器将其打倒。在它复活之后暂时无视之，将ネオ和スティング击破，胜利条件改变。
●之后将ステラ打倒过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL6、カスタムL7×5
击破奖励： アップグレードL1×5、アップグレードL2×4、アップグレードL3×7、アップグレードL4×5、アップグレードL7、カスタムL4×5、カスタムL5×2、カスタムL6

Session 41f 混沌の先に

胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ブライト被击破
攻略要点：
●剧情战斗：プロフェッサー、ロウ、ミオ、フィオ的最初战斗。
●这一关里被敌人包围，所以要调动MS寻找突破口。全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL6、カスタムL7×5
击破奖励： アップグレードL1×5、アップグレードL2×2、アップグレードL3×4、アップグレードL4×8、カスタムL4×11、カスタムL5×10

Session 42f 自由と正义と

胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： マリュー被击破
攻略要点：
●全歼敌人之后更换地图。
胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： マリュー被击破
攻略要点：
●从第2回合开始，我方援军到达。
我方は动かずに2回合を待つか、援军の到达するマップ左上に向かおう
●剧情战斗：キラ、アスランVSレイ；キラ、アスランVSシン、アスランVSシン。
●全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL6、カスタムL7×5
击破奖励： アップグレードL1×2、アップグレードL2×15、アップグレードL4×4、アップグレードL5×3、アップグレードL7、カスタムL4、カスタムL5×9、カスタムL6×4、カスタムL7

Session 43f 新世界へ

胜利条件： レクイエム　射前に敌方部队全灭（9ターン以内）
败北条件： ブライトかゲスト被击破
攻略要点：
●剧情战斗：エターナルVSルナマリア(EXP75)、アスランVSルナマリア、アスランVSタリア、マリューVSタニア。
●全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL7、カスタムL7×5
击破奖励： アップグレードL1×2、アップグレードL2×13、アップグレードL3×5、アップグレードL4×6、アップグレードL5×2、アップグレードL6×2、カスタムL5×8、カスタムL6×4

Session 44f 最後の力

胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ブライト被击破
攻略要点：
●剧情战斗：フィオ、ムウ、キラ、カミーユ、ジュドーVSレイ、ロウ、アスラン、アムロ、ドモン、ミオVSシン。
●注意レイ和シン被打倒之后会复活。
●全歼敌人之后过关，男主角路线Clear。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL7、カスタムL7×5
击破奖励： アップグレードL1×2、アップグレードL2×14、アップグレードL3×10、アップグレードL4×8、アップグレードL5×5、アップグレー



ドL6×6、カスタムL2、カスタムL5×7、カスタムL6×5、カスタムL7×7

女主角流程攻略

Session 02n 少女と流星

胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ニケア被击破
攻略要点：
●全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL1、カスタムL1×5
被击破： カスタムL1×2

Session 03n 星を继ぐ者

Session 04n 木星归りの男

Session 05n ジャブローの风

以上三章与男主角路线相同。

Session 06n 少女、独り

胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ニケア被击破
攻略要点：
●将フェルディナンド打倒之后，更换地图。
胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ハヤトかニケア被击破
攻略要点：
●剧情战斗：ニケアVSヒイロ。
●与第三军交战之后，敌方增援出现。
●剧情战斗：エミリアVSヒイロ
●ヒイロ被打倒之后ゼクスが撤退，ニケアHP减半(EXP60)。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL1、カスタムL2×5
击破奖励： アップグレードL1×2、アップグレードL3、カスタムL1×6、カスタムL4×2、支援火器

Session 07n アムロ再び

Session 08n 恋人たち

以上两章与男主角路线相同。

Session 09n ダカールの日

Session 10n 永远のフォウ

以上两章与男主角路线第10、11章相同。

Session 11n 鲜血のシナリオ

胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ハヤト被击破、ヒイロ等人任何一人被击破
攻略要点：
●将敌人打倒之后，敌方增援出现。
●剧情战斗：ヒイロVSゼクス。
●消灭一定数量的敌人之后敌方第2批援军出现。
●全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL2、カスタムL2×5
击破奖励： アップグレードL1×6、アップグレードL2、アップグレードL3×3、カスタムL1×14

Session 12n ゼータの鼓动

本章与男主角路线第13章相同。

Session 13n 影と光

胜利条件： フェルディナンド被击破→敌方部队全灭
败北条件： ニケア被击破→ブライトかニケア被击破
攻略要点：
●将フェルディナンド打倒之后，敌我双方增援出现，胜利与败北条件改变。
●全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL2、カスタムL3×5
击破奖励： アップグレードL1×3、アップグレードL6、カスタムL1×7、可变フレーム×2



Session 14n ハマーンの嘲笑

Session 15n 宇宙の渦

Session 16n 星の鼓动は爱

以上三章与男主角路线第15、16、17章相同。

Session 17n REDとBLUE

胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ロウorガイ被击破
攻略要点：
●全歼敌人之后更换地图。
胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ブライト被击破→ブライト以及ロウ、ガイ被击破
攻略要点：
●消灭敌人之后，第三军与我方援军出现，败北条件改变。
●全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL3、カスタムL3×5
击破奖励： アップグレードL1×3、アップグレードL7、カスタムL1×12

Session 18n ヒイロVSカトル

胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ヒイロorトロワ被击破
攻略要点：
●将カトル打倒之后，トロワ撤退。
●消灭一定数量的敌人之后,第三军的第2批部队出现。
●继续消灭一定数量的敌人之后，第三军第2批部队撤退，过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL3、カスタムL3×5
击破奖励： アップグレードL1×6、アップグレードL2、アップグレードL4×2、カスタムL1×11、カスタムL7、可变パーツ×2

Session 19n インフィニティ

胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ブライトorニケア被击破
攻略要点：
●全歼敌人之后，更换地图。
胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ブライトorニケア被击破
攻略要点：
●全歼敌人之后，Wガンダムゼロ（EW）（アークライト）出现



●将Wガンダムゼロ（EW）（アークライト）打倒之后，サイコ・ガンダムMKII（シルカ）出现。
●全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL3、カスタムL4×5
击破奖励： アップグレードL1×7、アップグレードL2、アップグレードL3、アップグレードL7、カスタムL1×11、大型フレーム×2、可变パーツ×7

Session 20n シャングリラの少年

本章与男主角路线第21章相同。

Session 21n ASTRAY -王道を逸れて-

胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ブライトかロウ被击破
攻略要点：
●消灭一定数量的敌人之后，敌我双方增援出现。
●将アストレイ·GF天（ロンド）打倒之后，它会移动到アーガマ附近复活。
●全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL3、カスタムL4×5
击破奖励： アップグレードL1×13、アップグレードL2×6、カスタムL1×12、カスタムL3×2

Session 22n リィナが消えた

本章与男主角路线第22章相同。

Session 23n 月に吠える

胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ブライト被击破→ブライトかロラン被击破
攻略要点：
●敌方增援在第2回合出现。
●全歼敌人之后,敌我双方增援出现,败北条件改变。
●将ゴットン打倒之后，ロラン在移动之后ハイパー化。

●剧情战斗：ウーフェイVSシルカ。
●全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL4、カスタムL4×5
击破奖励： アップグレードL1×11、アップグレードL2×7、アップグレードL4、カスタムL1×6、カスタムL3×3、カスタムL5×2、支援火器、可变フレーム×5

Session 24n 燃える地球

Session 25n リィナの血

Session 26n ダブリンの午後

这三章与男主角路线第24、25、26章相同。

Session 27n ネエル・アーガマ

本章与男主角路线第28章相同。

Session 28n 新たなるG

胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ロウ被击破
攻略要点：
●全歼敌人之后，更换地图。
胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ブライトかロウ被击破
攻略要点：
●全歼敌人之后，敌方增援出现。
●剧情战斗：ロウ等人VSカナード。



●カナード被打倒之后复活，敌方第2批援军与我方援军出现
●剧情战斗：ヒイロVSカナード。
●将カナード打倒之后，ドレイク级出现。
●全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL4、カスタムL5×5
击破奖励： アップグレードL1×16、アップグレードL2、アップグレードL3×2、カスタムL1×4、カスタムL2×7、カスタムL4×4

Session 29n 勇气あるもの

胜利条件： 敌方部队全灭→カナード被击破
败北条件： ブライトorブレア被击破
攻略要点：
●在第2回合敌方增援出现，胜利条件改变。
●剧情战斗：カナードVSブレア。
●カナード被打倒之后会复活。
●再次将カナード打倒之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL5、カスタムL5×5
击破奖励： アップグレードL1×14、アップグレードL2、アップグレードL4、カスタムL1×8、カスタムL4×3、カスタムL5×4、可变フレーム

Session 30n アクシズの战斗

Session 31n バイブレーション

这两章与男主角路线第31、32章相同。

Session 32n 出击Gチーム

胜利条件： 敌方部队全灭
败北条件： ブライト以及ニケア、ヒイロ被击破→ブライトorヒイロ被击破
攻略要点：
●剧情战斗：ウーフェイVSトレーズ。
●将トレーズ打倒之后，残余的联邦军撤退。敌方增援出现，ニケア撤退，败北条件改变。
●シルカ被打倒之后会复活。
●将ミリアルド打倒之后，ヒイロ撤退。
●全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL5、カスタムL5×5
击破奖励： アップグレードL1×21、アップグレードL2×5、アップグレードL3×2、アップグレードL4×2、アップグレードL7、カスタムL1×14、カスタムL2×2、カスタムL3×3、カスタムL5、支援火器×2、可变フレーム×10



Session 33n 心、坏れて

胜利条件： 敌方部队全灭

败北条件： ブライト被击破

攻略要点：

●ミリアルド被打倒之后会复活。

●全歼敌人之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL5、カスタムL6×5

击破奖励： アップグレードL1×5、アップグレードL2×5、アップグレードL3、アップグレードL4×5、アップグレードL7、カスタムL1×2、カスタムL4×3、カスタムL5×2、カスタムL7、支援火器、可変フレーム×4

Session 34n 霸道の果てに

胜利条件： 敌方部队全灭

败北条件： ブライト被击破

攻略要点：

●全歼敌人之后，更换地图。

胜利条件： アンフィニ的HP减少为0 →全员与アンフィニ进行交信

败北条件： ブライトorライオット被击破

攻略要点：

●インフィニティ被打倒之后HP全回复，胜利条件改变。

●全员与アンフィニ交信之后，再让ライオット和アンフィニ交信。

敌我双方增援出现，胜利与败北条件再次改变。

胜利条件： 敌方部队全灭

败北条件： ブライトまたはライオット、ニケア被击破

攻略要点：

●剧情战斗：ニケアVSアークライト。

●アークライト被打倒之后复活，敌方第2批援军出现。

●之后将アークライト打倒又复活一次，再全歼敌人之后即可过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL5、カスタムL6×5

击破奖励： アップグレードL1×8、アップグレードL2×6、アップグレードL4×10、アップグレードL5×3、カスタムL1×8、カスタムL3×2、カスタムL4×2、カスタムL5×15、カスタムL7、支援火器、可変フレーム

Session 35n 血と绊と

胜利条件： 敌方部队全灭

败北条件： ニケア、エミリア以及ライオット被击破

攻略要点：

●将シルカ打倒之后，ニケア撤退，敌方增援出现。

●全歼敌人之后更换地图。

胜利条件： シルカ被击破

败北条件： ニケア被击破

攻略要点：

●将シルカ的HP打掉一半之后发生剧情，シルカ、ニケアHP全回复。

●再将シルカ打倒即可过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励： アップグレードL5、カスタムL6×5

击破奖励： アップグレードL2×2、アップグレードL4、カスタムL5×7

Session 36n メビウスの轮から

Session 37n 忌まわしき记忆とともに

Session 38n 予兆の炮火

Session 39n 战场への归还

Session 40n 苍天の剑

Session 41n ステラ

Session 42n 混沌の先に

Session 43n 自由と正义と

Session 44n 新世界へ

Session 45n 最後の力

以上各章与男主角路线35—44章相同。

GOKUMAKAIMURA 魔界村 改



《魔界村》是由CAPCOM的骨干之一的藤原得郎所领衔制作，在早期C8（CAPCOM早期的街机游戏基板）时代，《魔界村》这款作品为他赢得了极大的好评与CAPCOM高层的重视，当时少有的僵尸题材在配合阴森入骨的音乐让《魔界村》成为了日本历史上的首款恐怖游戏，在那时非常流行一种说法，想要好好体验它的恐怖需要三种条件，那就是——【深夜－关灯－魔界村】也这是当时非常流行的做法之一。

PSP	CAPCOM	2007.08.02
	ACT	1人/3198日元
极魔界村改		288KB

再次返回魔界，阿瑟所面临的真正挑战！

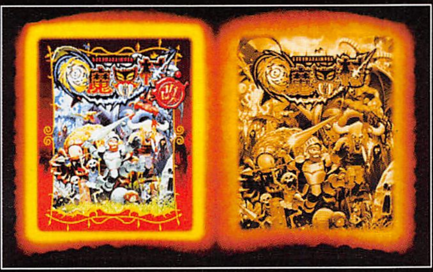
延续

时隔数年，当CAPCOM宣布魔界村要在PSP上推出续作的时候，一些老玩家纷纷被感动得热泪盈眶，这也意味着又一次艰难的挑战要开始了。时隔不久，CAPCOM终于宣布了这部伟大的回归作品《极魔界村》，游戏为了配合次世代掌机的画面表现，将以往惯用的2D画面升级成为3D画面表现，为了证明这款《极魔界村》是一款真正的回归作品，所以CAPCOM保留了主人公阿瑟的所有操作感，因为主人公阿瑟的跳跃是导致这个游戏难度上升的最大问题，阿瑟在跳跃的时候从开始起跳就已经确定了落点，并不能够在空中改变方向，这样一来就在无形中增加了难度，而且《魔界村》中的敌人都是随机出现，并没有固定位置，往往你一跳就会掉落在敌人的身上。“即死陷阱”是《魔界村》的第二种风格，这些“即死陷阱”所设定的位置都是在你几乎不能想到的地方，比如说在危机时刻，前后都有敌人，你刚刚想使用二段跳躲避，但是就在你使用二段跳的落点上地面突然出现了一个裂缝，如果不使用一些特殊道具及时逃脱的话，那么你就已经死于非命，在游戏中这样的陷阱非常的多，这些可怕的设定在《极魔界村》中照样将以保留，同时还在关卡中加入“魔女的魔法锅”，如果掉入锅中，就会随机变换形态，在这些形态下都不能得到道具，而且对战斗本身也没什么用处，可以说是一个弊大于利的设定。更多魔法与武器的加入强化了游戏的可玩性，整个游戏流程根据使用不同的魔法而变得不同。





游戏更改了以往的纯ACT路线，将RPG要素融入其中，在游戏中可以收集到许多辅助阿瑟的有利道具，比如说各种各样的盾牌、各种增加能



力值的道具等等……而且还加入了收集要素，并且收集要素关系到能否顺利通关，这个收集要素就是收集隐藏在版面中的指环，当收集齐33个之后就可以在最终BOSS得房间内挑战最终魔王，将它消灭才算是真正的结局。这款极具硬派风格的游戏在PSP版中登场，立刻引起了国内玩家的关注，虽然游戏的正版UMD由于游戏过难而导致销量并不是很好，但是在国内的ISO下载量的数据却高得惊人，虽然有很多玩家抱怨此游戏过难，但仍然有一部分玩家经过反复练习达到了一命通关的水平。至此这部《极魔界村》被众多玩家评为PSP上面最为硬派的作品。

时隔1年，CAPCOM突然公布了《极魔界村改》的消息，这让玩家们吃惊不已，根据所放出的图片可以看到，游戏根本就没有任何改动之处，画面相同，魔法相同，关卡相同，人物相同……许多玩家都认为CAPCOM这次的冷饭炒得有些冷。但是随着官方资料的不断放出，所谓“改”这方面的情报越来越多，而直到游戏正式发售后，经过自己的试玩，才真正明白“改”字的真正含义，最为厚道的就是游戏还附带了《极魔界村》的完整版，可以让玩家找到不同的感觉。



6大系统改变，带给你全新的感受。



改变1：游戏取消了前作的收集要素，将其完全改变成为纯ACT游戏。道具不用收集，改成替换模式。

改变2：前作存在的中断魔杖取消，每个关卡都会分为两个部分，复活点会根据进度而改变。

改变3：由于改成了纯ACT形式，所以以往一些敌人的配置都进行了调整，一周目敌人数量变少，配置变更，由于调整了出现位置，所以刚刚进入游戏会感觉到不适应。

改变4：盔甲防护能力进行调整，无论穿上什么盔甲，只要被敌人攻击到，或者碰到就会变成“内裤”形态。还原了初始设定。

改变5：由于取消了收集要素，所以《极魔界村》收集33枚戒指才能见到最终BOSS的设定也被更改。普通难度只有2次接关机会，但是只要吃到3枚戒指就可以增加一次接关的机会，即使不收集戒指也对整个流程没有影响。

改变6：魔法更改成为蓄力使用，吃到魔法后按住攻击键即可进行魔法蓄力，魔法的能力根据盔甲的等级而定，黄金盔甲的魔法威力最强。

只是6个改变，就赋予了《极魔界村》又一次生命，由于敌人配置进行变更，即使老玩家也要小心翼翼的前进。对于武器和魔法的选择，一般在关卡的蓝色宝箱中可以吃到威力强大的雷电系武器，比如雷电鞭子或者雷电弓箭，如果吃到这些武器，就没有必要击碎坛子或者是另外的宝箱获取别的武器，魔法也是一样，当通过一周目得到波动魔法后就可以一直使用它，因为它不但攻击威力强，而且还能将远距离敌人的攻击返回去，是一个十分好用的魔法。

虽然跳起来不能够自由地决定落点，但是却可以利用二段跳来调整自己的位置，一些蓝色宝箱的入手以及一些BOSS攻击的躲避都需要利用二段跳来躲避，这里需要自己好好体会。游戏中隐藏着大量的宝箱，一般在通过某些地点或者悬崖等地时就会自动触发，玩家可以记下这些宝箱的位置，不过一些宝箱第一次所开启的道具和重来时第二次所开启的道具是不同的，但是隐藏宝箱中一般都会给予用来保命的盔甲。

如果得到天使盔甲和飞翔盾的话就可以考虑不再拾取任何盔甲和盾牌了，因为在通关过程中这两个道具是最为好用的。

ACT爱好者的首选作品，硬派玩家的最爱。

1-1魔之森

通向大魔王宫殿所必经的场所，这里到处充满了魔物，多数以幽灵和食人花居多。

出现敌人

幽灵——以隐身方式出现，并且手持火把，在其隐身出现的时候不能够攻击到，必须等其完全显形之后才可以进行攻击，出现位置并不固定，从空中或者是地面都可能出现，采用的攻击方式是碰撞攻击和扔出火球，很好对付的敌人。

死亡乌鸦——栖息在树上的邪灵，看到阿瑟后会飞起并且从空中俯冲下来对其进行攻击，对付它只需要原地不动向上攻击即可。

独眼树怪——不将其消灭不能够前进的敌人，树中隐藏着眼睛的敌人，攻击的方法是从体内飞出独眼怪物，只需要站在一处不停地对其攻击就可以将其消灭，就算是飞出独眼怪也不用害怕，很好消灭的敌人。

紫色怪手——根须隐藏在地下，将手伪装成为花一样的物体，阿瑟靠近后就会突然伸出手来将其抓住，对付它的话一定要在中距离消灭它，不能靠近。

食人花——经典怪物之一，攻击方式是吐出火球和粘液，远距离消灭的怪物之一，很好对付。

头骨巫师——魔之森林的小BOSS，主要的攻击方法是从天空扔下火墙，以及从地面召唤紫色怪手，火墙只需要使用一段跳就可以躲避，而且在它扔火墙的时候可以一直向上对其进行连续攻击，不过在跳起来攻击它的时候需要注意它的动向，因为它会随时飞到你的上面。几回合后KO，消灭它之后得到一枚戒指和一个生命奖励。





关卡注意事项

此关需要注意的地方就是两个石头之间会出现4个或者更多的紫色怪手对你进行攻击，可以使用初始的护身魔法进行一次性消灭。在血池附近选择上路，并且用岩石魔法打碎尽头冒火的石头可以进入隐藏地点，直接来到魔女的小屋得到戒指。

1-2血之巢穴

怪物的巢穴，这里到处充满了危险，脚下的血池掉落进去就会化为血水，而且这里会无限出现血池怪鱼，它虽然不会对你的生命造成危害，但是却可以拖慢你的行动速度。



出现敌人

血池怪鱼——从血池内飞出的怪鱼，数量很多，咬住阿瑟之后会拖慢移动和跳跃速度，必须要晃动摇杆才能摆脱，这是必须首先消灭的敌人，推荐使用护身魔法对其进行攻击，在其出现之后能躲就躲，能快速消灭就消灭。

血蛇——巢穴内的挡路BOSS，攻击分为近距离用嘴咬，以及远距离吐出毒液，打它需要仔细地观察它的攻击方式。吐毒液不难躲避，一定要小心它的近距离攻击，将其消灭后会在躯体上出现魔鬼盔甲。

血牙蜘蛛——栖息在高处的可怕蜘蛛，只能在张开的蛛网上活动，而且将其消灭后会从体内出现三只小蜘蛛，很好对付。

蜘蛛毒囊——用来繁殖血牙蜘蛛的东西，将其消灭后有时会从里面掉落许多毒液，而且有时也会出现一些特殊道具。

牛怪——体型庞大，会防御，而且近距离的时候会使用乱舞攻击，最好能在它背对着你的时候攻击，或者直接攻击它的头部，将其消灭。

关卡注意事项

飞鱼很讨厌，扑到你身上后，一定要尽快将其甩掉，不然的话就会严重拖慢移动速度，杀死血蛇后，其身上的魔鬼铠甲不要去吃，因为它是随机给予能力，如果吃到移动速度慢的铠甲那么不久后的血浪就会变得很难躲避，躲过血浪后的梯子上去后会看到，一个紫色雷电封印，那个封印必须使用波动魔法才能破除，所以一周目的时候就不要解除了。



第一魔界之门

这是我们遇到的第一个BOSS战，在难度上可以说甚至还不如血之巢穴中的血蛇，它的攻击方式为吐口水和爪子攻击。它的要害也是头，打它的方法很简单，站立不动打头或者是在远处跳起来攻击头部，当爪子变色的时候才会出现攻击判定，将其消灭后会得到开启第一魔界大门的钥匙。

2-1风之岩

充满了风和雨的世界，随处都是即将断裂的悬崖和从天而降的骷髅士兵。一些滚石会严重地阻挡阿瑟前进的路线。随时都要小心刮着的风和下着的雨。



出现敌人

死者骷髅——埋藏在地下或者从天而降的骷髅头，分为两种敌人，第一种就是手持长枪跳起攻击的敌人，而第二种就是拿着剑和盾牌不停向前冲的敌人。第一种比较好对付，等它跳起来的时候向上攻击就可以，而第二种敌人从正面攻击是不行的，必须要跳起来向下攻击才能够将其消灭，它还是一个骷髅头形态的时候可以轻松消灭，而且没有攻击判定。

城岩怪——在地底栖息的生物，遇到阿瑟之后就会马上从地面钻出来，攻击方式就是突出火焰，必须消灭它的头部才能将其消灭，跳起来对其进行攻击就可以轻松地消灭它，不过根据它出现的位置可以做出不同的攻击方式。

死亡巨人——只会向前走的怪物，攻击方式“震地”。一看它跳你就也要跟着它跳，不然的话你就会麻痹3秒。最为好对付的敌人，一直打它就可以了。

紫色蝙蝠——一般都是成批出现，有时候分散着出现，有时候成一条直线出现，分批出现的时候比较麻烦，需要使用护身魔法将其消灭，而对付呈一条直线出现的蝙蝠就根据它们出现的位置轻松地消灭，将其连锁消灭还有额外的分数。

注意事项

这里的道路会由于闪电的打击而进行破裂，不过当闪电攻击到道路的时候，道路是不会马上消失的，所以玩家可以有很充足的时间换到安全地点，千万不要看到闪电一来就进行躲避，因为前面还会下雨，而且会有风力对你进行阻碍，一些地方如果着急跳跃的话就会被风阻碍而不能成功到达指定地点，不小心的话还会掉落深渊，来到需要连续跳跃的地方时一定要等风不吹的时候再跳，不然的话就会失败。

2-2死之古城

充满了死亡气息的城堡，这里到处都是飘浮在空中的敌人，而且脚下都是深渊，所以一定要小心谨慎，不要贸然使用跳跃。

出现敌人

红色妖星——被死亡气息所包围的红色妖星，当它发现阿瑟后会快速地一边旋转一边对其攻击，突进速度很快需要小心，如果距离阿瑟较远则会吐出绿色的飞行道具，对付它最好可以在远处及时将它消灭，如果离你很近的话就需要使用护身魔法将其消灭。

时间屏障——在城堡中出现的时间屏障，虽然自己本身没有什么攻击判定，但是却会根据颜



色的改变，如果碰到之后就会出现时间光环从而引出更多的敌人，所以玩家可以利用空闲时间将它们消灭掉。

死亡之颜——在空气中突然出现的鬼脸，和平时飘浮在空中的雾气很相似，虽然雾气本身没有攻击判定，但是如果突然出现这个的话就会受到攻击，会带给阿瑟一些负面效果，所以尽量距离雾远一点。

雷电之龙——一种看似强大的敌人，但是却有着很固定的规律，只要能够攻击到它，当它准备逃跑的时候再快速地攻击头一次就可以消灭它，所以只要找到它的移动路线就可以轻松将其消灭。

飘浮的魔脑——飘浮在空中，基本上不会对阿瑟造成威胁，但是千万不能靠近，在远距离消灭它是最好的方法。

金黄色的鬼雾——死之古城的BOSS，攻击方式很单调，而且消灭它也很简单。它的攻击方法就是吐出魔法球攻击，其次就是快速飞扑，看准移动路线对其攻击几次后，它就会消失从别的地方出现，出现一次后体型就会缩小，只要找准它的移动路线消灭它并不困难。

注意事项

由于此关卡是乘坐飘浮的鬼雾前进，所以脚下的位置基本上是不固定的，在躲避妖星的时候一定要注意自己的落点，尽量站着攻击敌人，而不要随便乱跳。到了金黄色绒毛那里，打断它们之后一定要快速地跳上去，不然它会再次长出来。在阶梯处会出现2跳电龙，比较麻烦，如果有护身魔法的话就要找准机会蓄力将其一同消灭。

第二魔界之门

第二个BOSS相比第一个BOSS难度就有所上升，在场地对玩家进行较大的限制，脚下是三个浮动平台，BOSS的攻击方式就是使用魔法让其中一个平台消失，所以一定要注意自己的脚下，BOSS会放出魔法球和旋转攻击对阿瑟进行攻击，魔法球的躲避一定要在中间平台上，因为那里最容易躲避，站在某一点看准它的方向对其射击攻击到它，有点耐心消灭它还是很轻松的，将其消灭后会得到开启第二魔界之门的钥匙。



3-1腐败沼泽

这是一个充满了僵尸的世界，到处都是死亡的沼泽与僵尸，僵尸的出现让老玩家大感动，因为魔界村的始祖作品中的最初敌人就是僵尸。



敌人介绍

僵尸——缓慢的移动，当它靠近你后就会抓住你咬你，由于移动速度较慢，所以很好消灭。

腐肉尖刺——用来阻挡阿瑟的前进，只需要一直对其进行攻击或者踏在它上面就能够让它陷入沼泽，不过隔一段时间它就会再次出现，需要小心的是陷落后它的尖刺同样会造成伤害。

沼泽巨人——和第二关的巨人类型相同，只不过身上都是沼泽，攻击方式多了一种向天上喷射泥浆，消灭它的方法仍然就是一直对其进行攻击。

金色电龙——外形与攻击方式完全与电龙相同，没有什么难度。

双眼泥怪——沼泽中的守护者，会发射一些泡泡来进行攻击，等它发出泡泡后一定要趁早打破，当它潜到地下的时候一定要注意观察地面，及时跳过去，它的双眼是弱点，需要注意在一旁碍事的腐肉尖刺。

注意事项

此关比较麻烦的就是升降台那里，如果能够得到飞龙盾，那么就会简单许多，很多地方都可以靠飞龙盾飞过去，而不用浪费时间，这里的花由绿色变为了红色，攻击速度更快，一定要小心。

3-2地底死海

充满了死亡珊瑚的世界，在这里会遇到许多麻烦的机关，所以一定要小心前行，如果可以得到飞天使的铠甲那么通关路上就会顺利不少。

出现敌人

绿色守护者——球状物体，如果撞到它那么它会直接将你送到游戏开始的地方……

绿色大嘴——本身带着坚硬的甲壳，一般攻击不能够伤其分毫，只有在其张嘴咬你的时候才能攻击到它，所以只能尽量躲避。



蝌蚪——破坏一堆类似于卵一样的墙壁后，会在里面随机出现这种敌人，小心一点就可以，没有什么难度。

黑龙——死海的守护者，它会穿梭于死海中的各种洞穴中，主要攻击方式就是吐火，在地面上会出现穿着天使铠甲的敌人，消灭它后就可以穿上它飞到空中去攻击黑龙，躲避吐火的同时攻击黑龙的头部才能对其造成伤害，有点耐心就能将其消灭，一定要注意空中的蝌蚪。

注意事项

第一关敌人都以新形态出现，比如说幽灵变成红色，更加具有攻击性，紫色怪手也会从亚空间突然出现，所以这里一定要注意这些突然出现地敌人，如果关卡路线不纯熟千万不要快速前进。

第三魔界之门

这个BOSS其实很好打，它的外形是一只巨大的跳蚤，主要的攻击方式就是从身上放出小跳蚤来攻击阿瑟，其次就是冷不防地冲撞过来，对付它的方法就是跳上随时会消失的平台，在平台上用跳跃对其进行攻击，它的头部是弱点，只要不和它保持同一个身位那么它是不会撞到你的。



4-1灼热的魔山

这是一个炎热的世界，到处充满了一碰就会受伤的熔岩，由于火山的原因，所以每到一定时间就会引发一次地震，需要及时使用跳跃躲避地震。

出现敌人

翼龙——很大的家伙，但是却不抗打。攻击方式为一边乱飞一边吐出飞行武器，只需要一直向上攻击它的头部就能很容易地将其消灭。

阿利玛——《魔界村》的经典怪物，飞来飞去，而且十分灵活，攻击它的时候先跳起引它使用飞扑，之后蹲下进行躲避，利用空当将其消灭吧。

注意事项

此关比较麻烦的地方就是升降平台处，一开始消灭4只翼龙后，平台就会上升到阿卡玛处，在上升的过程中，左右两边会不断地喷出火焰，平台上存在许多石头，利用石头可以躲避火焰，能尽量不打碎的就不要去打碎。

第四魔界之门

这个BOSS是一个暗黑之眼，它被包围在火焰之中。而且火焰是在不断移动的，所以不能够随意地站立在自己想要站立的地方，在攻击BOSS的地方有4个可以落脚的平台，所以必须根据火焰移动的位置不停地更换战斗平台。初始BOSS能够攻击到的地方就是BOSS的手，将它的手全部消灭之后就可以轻松地解决掉战斗了，需要注意的是当BOSS还剩最后一只手的时候攻击速度会加快。



5-1黑暗大魔王宫殿

这关是一连串的BOSS战斗，最开始需要消灭两只牛头人，它们的攻击很有规律也很简单。将其消灭后通过升降平台来到4个BOSS所处的地方，进入不同的门就会遇到曾经已经消灭过的BOSS，这些BOSS在攻击方式以及生命力上并没有进行改变，所以按照原来的方法就可以消灭掉，消灭之后进入大魔王房间。

大魔王的房间

将两个阿利玛消灭后就遇到了一周目的最终BOSS大魔王，它分为两个形态，第一个形态非常好对付，只需要注意躲避它的地震就可以将其轻松KO掉，KO掉之后随即进入第二形态。第二形态魔王会飞到空中，攻击范围变得更大，它的弱点就是头部，主要攻击手段就是闪电，石化攻击和拖慢速度的魔法，注意躲避，它的生命并不是很高，很快就能将其消灭。

青魔女的栖息地

在魔女栖息地我们会遇到三个曾经遇到过的女巫，为了得到最强的魔法——波动魔法，我们首先需要接受三个魔女对我们的试炼。魔女的攻击方式主要就是释放让阿瑟变身的恶性魔法、魔法球和召唤骷髅士兵，打它切记不能贪多，打击下就跑开慢慢地磨它，当它释放骷髅士兵的时候一定要优先消灭。将其消灭后得到了游戏中的最强魔法——波动魔法，得到波动魔法后就会进入二周目。

二周目的改变

机关石头上面都被火焰所包围，而且敌人出现得更多，更加具有攻击性，不过二周目可以在一些宝箱内获得游戏最强魔法——波动魔法。只有通过二周目才能够进入最终BOSS房间。

黑暗魔王的房间

当经历了二周目的艰难奋战后，携带着波动魔法才能看到这个家伙，最终BOSS、很大、很强大，但是对于经历过种种千辛的你来说，它已经不算什么了吧?



第一形态注意躲避地震攻击找准机会攻击弱点就可以轻松过去，到了第二形态，就是一场缓慢地战斗了，因为BOSS的攻击范围十分大而且还不太好躲避，想要在一个地方攻击是不太可能的，只能边躲边打，相信自己的耐心，最终胜利还是属于阿瑟。

全宝箱出现位置

1-1魔之森	
1	最开始出现的地方往左边跳跃。
2	第一个出现的机关石头上。
3	打死独眼树怪后。
4	2个机关石的中间。
5	山坡下左边的洞内。
6	红魔女的屋子前。

1-2-血之巢穴	
1	一开始的巢穴旁边。
2	一刚开始岩浆后的平台上。
3	血蛇尸体后方的上下移动的平台。
4	血浪浪潮过后向上楼梯往右移一步连续跳2次。
5	蜘蛛群中间左右移动的平台上方。

2-1-风之岩	
1	最开始空中的第一个平台左边。
2	第一个滚石旁，踩踏完右边的开关后向左多走一个岩石平台，再往右上的平台上。
3	中段第一个平台右边。
4	遇到第一个活动平台跳下后(但会出现在下方)。
5	过完千斤顶之后的第一个平台。
6	最后一个千斤顶的平台下方。

2-2-死之古城	
1	乘坐第一个移动鬼雾到最后往左跳到第2个上下移动的鬼雾(背景是红色窗帘) 。
2	搭到第2个云的上方，右边有鬼脸。
3	第2个房间中间偏左下(旁边有一个魔法道具)。
4	第2个房间(通往黄女巫的房间)的屋顶。
5	从后面到金黄色的鬼雾房间的第一个移动平台(在快速移动时向往右跳)。

3-1-腐败沼泽	
1	第1个沼泽池接近水平面上方(消灭独眼怪树的后面)。
2	连续消灭2个沼泽巨人后、踩在第三个机关上面。
3	消灭第一只金色电龙后在正上方。
4	第2个升降沼泽处爆炸的卵爆所衍生的出口。
5	第2个升降沼泽处最后一个踏脚平台向下移动的时候。

3-2-地底死海	
1	第1个会上下咬合的岩石(中间部分的下方)。
2	要到青之魔女的房间之前(没有齿怪部分的最上方)。
3	第一个会伸出手的房间(最一开始的上方)。
4	第1个会长出大泡泡的房间(一开始的最上面)。
5	第1个会长大泡泡的房间之后的泡泡巷(中间需要跳跃)。
6	第2个会长大泡泡的房间(第1个会长大泡泡，等它变小后的最上面)。

4-灼热的魔山	
1	一开始第一个断崖(中间处)。
2	魔山内部有上下两个平台的下部。
3	魔山内部有2个往上推的石头之后，必须来到这里两次才可以。
4	魔山后部强制往上时……快到最上方有一排石头挡住(左边数来第2个石头)。
5	火山内部上方区域的魔法炉左下方一点点。

5-暗黑的大魔宫	
1	杀死第一关BOSS左边的中间。

2	杀死第2关头目房间的中间上方。
3	有很多蓝色四方块的房间(左下方盾牌下面)。
4	杀死第3关头目房间的中间偏右上。
5	杀死第4关头目房间的左下方。
6	两只红色阿利玛的房间左边靠近中间的大门边。



盔甲介绍	
普通铠	无特殊能力
升级铠	魔法威力提高
骑士铠	魔法威力再度提高
鬼面铠	这个铠甲是随机给出的属性分为2种：1、善，移动速度提高20% 2、恶，移动速度减少20%
天使铠	得到天使的羽毛之后可以飞行，游戏中最好的铠甲一些道具和戒指必须用它才可以得到。

魔法介绍	
爆发魔力	初始魔法，从中心起爆能够保护自己，很好用的魔法，特别在第二关和第4关的时候。
火焰的魔力	从阿瑟的前方喷出火焰，实用性不是很高，因为最大威力需要穿上骑士铠才能发挥出来，所以属于达人向魔法。
无敌的魔力	无敌魔法 能够防御3次攻击，不过消耗魔力太高，根据情况使用。
时间的魔力	脱慢敌人速度，铠甲等级越高时间越长，高等级铠甲的必用魔法。
台风的魔力	使用后周围有台风造成的保护墙，杂兵一碰就死，跳跃时候的好帮手。
石化的魔力	最有用的魔法，有用处的不是它本身的能力，而是它的特殊效果，那就是打碎石头，所有的石头，游戏中很多东西都藏在石头里面，快用这个魔法打开吧。
POWUP的魔力	提高武器威力和速度。
发现的魔力	用它可以发现很多隐藏的宝箱，也是非常有用的，使用后全屏范围搜索，不过可别在敌人多的时候用。
封印解除的魔力	可以解除一些进不去房间的封印，去收集道具吧。
波动的魔力	波动拳的力量，威力绝大的魔法，直线射出。

盾牌介绍	
初始之牌	出来就有的盾，能够防御杂兵的远距离魔法。
骑士之盾	功能同上只不过能够多防几下。
霸王之盾	功能同上防御的次数更多。
魔人之盾	有特殊效果。
飞龙之盾	最好用的盾牌，因为它可以让你在空中短时间飘浮。
无限之盾	收集好三种血后在黄色女巫那里换得，最强之盾！

全武器介绍	
初始之枪	出来就带的速度和力量都很普通
新手小刀	力量没有枪大但是速度快
重枪	枪的强化版能够穿透多个敌人，不过速度实在是....高手可以玩玩
轻弩	好用的武器速度快，威力较小而且不能穿透
散弩	同时发射3发弓箭，如果使用双重POWERUP后能够发挥最大威力 5箭连射
雷弩	最强大的远距离武器，威力强，带有属性同时还能穿透敌人。游戏后期进入隐藏线路可以得到，有了它就可以不用别的武器了。
手雷	一次两发，威力大，但是由于是抛物线攻击，打怪的自由度不是很高。打第四关空中飞的龙好用。
圣水	攻击威力和线路同上，不过圣水还是往自己脚下洒威力大。
鞭子	威力强大但是有距离，拿上它再配合魔界村的跳跃整个一个【恶魔城】。不是很好用的武器，但是初期的一些道具需要用鞭子的特殊能力得到。
雷鞭	威力强大，同样也是后期得到，不过还是距离限制了作用，认为自己跳得不错的可以用，打BOSS特别快。
回旋标	速度快，一次两发，可以用它来得到道具，初期不错的武器推荐使用。
跟踪铁锚	一次两发速度慢，必须全部命中敌人后才会出现下次攻击，打BOSS的时候用它不错,不过该武器不适合连续作战。



NDS	任天堂	2007.08.09
	ACT	1–2人/5040日元
大金刚 丛林攀爬者		512Mb

基本操作介绍



左右移动：通过使用L/R键可以控制大金刚在地面移动，方向键的左右也是可以控制的。在空中时，由于L/R键会抓住握点，空中调整方向用方向键比较好一些。

跳跃：在地面上同时按L和R键可以跳跃，按A键是翻滚跳跃，具有攻击力，跳跃速度也比前者要快，高度也略高一些。抓住握点的时候也可以使用这种操作。

抓：在空中时，按L或R键会有抓的动作，这个动作也是本作中最常用的操作。

回旋：单手抓住握点，并且按住该按键不放的时候，就会作出回旋动作。松开后就会向该方向飞出去。

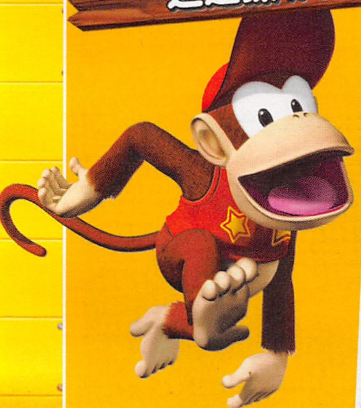
抓握移动：抓住握点后，L/R交替按键，就可以作出攀爬的移动动作。

投掷：场景中会有各种可以抓住扔出去的道具，比如石头和炸弹，抓住后找好方向松手即可。

星型水晶：宝石收集到100个时，点击下屏可以使用星形水晶，作用是无敌，而且可以直接在天上飞行，用LR控制方向。



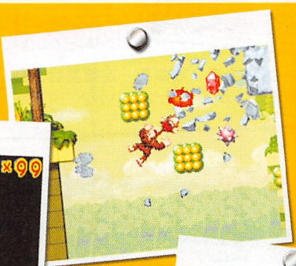
迪迪操作介绍



在写有DK的桶中可以带上迪迪，连按两下不但可以增加攻击距离，而且可以有几种特殊的操作。



↑把迪迪送到上屏后，按左右键在地面上行走时，迪迪也会在上屏地面行走。不过迪迪不会作出跳跃动作。



←在场景中得到锤子之后，非地面行动时，迪迪就会一直挥动锤子。锤子可以破坏石头。



→得到羽毛之后，在空中按L键会扇动左边的羽毛，反之同理，利用这个可以在空中飞行。



←得到喷火器之后。空中行动时，会发射火焰，可以融化雪，还可以攻击敌人。

常用道具介绍

收集场景中的道具，会有各种各样的效果。后期场景中的道具的位置通常都比较难找。





香蕉

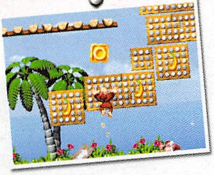
分为1支、5支和10支3种，当收集到100支的时候，生命数就会增加1。





宝石

分为1个、5个和10个3种，当收集到100个的时候，就会增加1颗星形水晶。





KONG

关卡中有KONG4个字母，散落在各地。全部收集之后，生命数就会增加1。





飞机燃料

每关中有一个飞机燃料，收集到该大关中的所有燃料后，按X键可以使用飞机进入隐藏关。





DK金币

每关有一个DK金币，收集到一定数量后，会开启隐藏设定（かくしせってい）。





香蕉金币

每关有4个香蕉金币，全部收集后，通关会有所不同。

世界和关卡场景

本作的关卡场景比前作要丰富很多，一起努力通过吧。



↑香蕉星人需要神秘的传送装置就在下面。



↑将传送装置还给香蕉星人后出现了一个漩涡。



↑进入漩涡后来到了和外面世界平行的世界里。



↑镜中世界中，不抓到相同的地方，就会从场景最初地点重新开始。

挑战模式介绍

挑战模式是通过各种小游戏来挑战玩家的技术。随着游戏的进程，小游戏也会增加。

滚木阵



从上屏会有圆木和石头滚下来，用跳跃跳过木头的时候可以增加分数，跳过石头不增加，跳过几个连续圆木的时候还会有分数加成。这个游戏最后靠分数的高低来决定评价。

吃香蕉



用L/R操作左右手的动作，来抓住香蕉。普通香蕉是1分，大把的是5分，闪光的香蕉是8分，闪光的香蕉用手碰到后会一直在屏幕上弹，是得分的关键。如果抓到刺球，手会暂时不能动。

攀爬赛



挑战攀爬的速度，时间使用得越少，评价就会越高。每通过一次后，系统都会把刚才的攀爬路线记录下来，下次挑战的时候会有一个幻影用你刚才的路线，适合自我挑战。

投石块



使用下面的石块，向上屏投掷攻击木桶。需要在规定的时间内破坏所有的木桶，很考验使用石块的技巧。用石块直接砸向TNT炸药是这个争取时间的关键。

抓桔子



桔子都是可以抓住的，但是如果想把它们抓下来，就要在上面抓一会，不能轻轻抓一下松开。在规定的时间内得到规定的分数才能通过，普通桔子+1分，闪光桔子+5分。

喷气木桶



玩家和CPU都乘坐喷气木桶，进行比赛。比赛有点类似F-ZERO，场地中有加速装置，碰到后会立刻提升速度。用L/R键控制方向，木桶的操作手感需要适应一下，对手也十分厉害。

CAPCOM的掌中世界

在很多游戏论坛的怀旧区基本上都会出现一个相似的问题，你所玩到的第一款游戏是什么？大部分老游戏玩家所说出的游戏中，由日本老厂CAPCOM所制作的游戏占了绝大部分。CAPCOM是在大阪成立的著名街机老厂，是以制作ACT和格斗游戏起家，所以在动作游戏领域绝对可以称得上是NO1，CAPCOM在街机和家用机领域都有涉足，而且CAPCOM所推出的游戏都有相当多的支持者，曾经的一些老玩家都将其称为神一样的公司，下面我们要带领大家走入CAPCOM的掌机世界。

文/菜团



CAPCOM在GB上所制作出的优秀作品

洛克人GB版的始祖作品，素质优秀

洛克人世界

●发售日：1991.7　●容量：2M

洛克人是一个庞大的家族，它从87年被稻船敬二创造出来开始，到现在已经有20年的历史了，在这20年的时间中洛克人在进行着不断地进化，它经历过辉煌期，同时也经历过没落期，它从最早的ACT一直发展出多个分支，其中包括RAC和RPG，除此之外洛克人在动画片与电影上也有涉足。在87年的首款洛克人作品推出之后，游戏就以高水准的难度，让一些玩家望而却步。但是仍然有一些喜欢挑战难度的玩家将其通关，从而了解到它的魅力所在。在89年经典掌机GameBoy推出之后，CAPCOM就开始打算将《洛克人》移植到GB上，移植工作进行得很顺利，在1991年7月一款名为《洛克人世界》的作品正式登陆于GameBoy。

作为GB上的首款作品它并不是一款原创游戏，而是融合了FC版初代的多个经典关卡和BOSS相结合成的作品。故事情节仍然设定在坏博士企图统一世界的舞台中，为了消灭坏博士，洛克人必须拿起武器去消灭包括1代BOSS冰人、电人、火焰人、剪刀人在内的8个BOSS，消灭它们之后才能在最后见到坏博士，并且消灭他。

游戏一共5关，每个关卡的设定都保留了以往洛克人系列的难度，如果在同一个关卡中失去两条生命后就会从每关的最初开始，虽然游戏很具有难度，但是唯一不用担心的就是游戏可以无限接关，而且游戏采用密码记忆，不需要玩家每次从头开始。



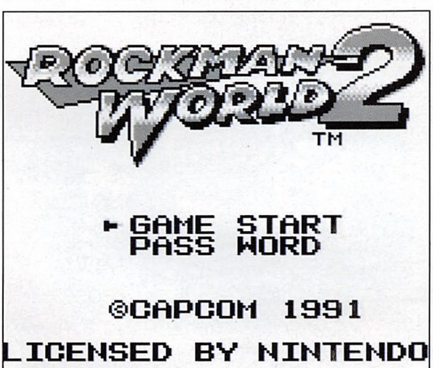
虽然是在小小的GB屏幕上，但是洛克人所具备的独特魅力依然不减，而且它也是掌机上少见的高难度动作游戏之一，初次进行游戏的时候，每关可能都会死上几次才能够勉强通过。不过也正是他的高难度这点，才让一些动作玩家对它疯狂地迷恋。

继续融合各种隐藏要素，续作登场

洛克人世界2

●发售日：1991.12　●容量：2M

GB上《洛克人世界》的第二款作品，这款游戏是将FC上面的二代与三代结合在一起的作品，由于是一款合集类作品，所以在制作周期上也是非常的短暂，与前作仅仅相隔5个月就发售了。游戏将FC两代作品中的BOSS和关卡精选出来加以调整，为了更适合掌机的屏幕表现，所有关卡的比例都是经过重新调整。别看是在



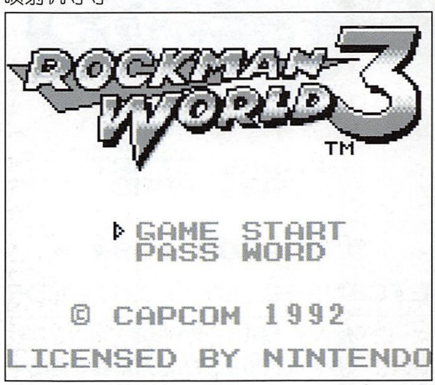
GB上，敌人的AI丝毫没有退步，BOSS在战术上多变性也是此游戏的难点之一，这样做也是为了延续洛克人历代的高难度风格，游戏系统与前作相同，仍然采用比较烦人的密码记忆，如果稍微忘记密码那么就需要玩家重新来过。一些FC时代的老玩家在接触到这款作品时一定会有所感动，毕竟在电视上进行的游戏如今可以放在掌中游玩，实在是充满了激动与怀念。

GB时期在国内知名度最高的作品

洛克人世界3

●发售日：1992.12　●容量：1M

将FC时期的著名作品《洛克人》3代与4代综合起来的版本，每代各自挑出4个具有代表性的BOSS组成8关，游戏的剧情照样走着以往坏蛋不死心的老路子；虽然坏博士的两次阴谋都因为洛克人的阻挠而失败，但是他仍然不死心地派出新研制的洛克战士去攻击气象管理中心、房产业管理中心等一些世界重要设施，目的就是为了占领这些重要资源来获得充足的能量，同时利用这些能量企图消灭洛克人。为了阻止这一切博士帮助洛克人更换了全新的武器——洛克人火箭筒，使用它能够更加有效地消灭洛克战士。从此作开始洛克人的好伙伴机器犬拉蒙也会登场，它可以根据时机的不同而变身成为多个辅助洛克人的道具，如：跳台、潜水艇、喷射机等等……



游戏虽然是移植自FC版本的3代与4代，但是却在关卡以及BOSS的攻击思路上进行了更改。关卡经过重新设计后，相比FC版难度依然不减。而BOSS由于更改了攻击方式，所以即使是以前玩过FC版的玩家想要轻松通过也不是一件容易的事情。这款作品在国内被许多玩家所熟知，因为那时在一些盗版的GB合卡中一般都会附带这

款游戏，而小菜我在刚刚拥有GB的时候玩得最多的也是这款游戏。

能够在GB上玩到优秀的洛克人游戏实在是让人感到兴奋的事情。即使到了现在想要怀旧的时候,还会拿出这款游戏简单地玩上一玩,目的当然不是为了通关,只是为了怀念儿时的那份快乐。

原创系统 原创模式终于登场

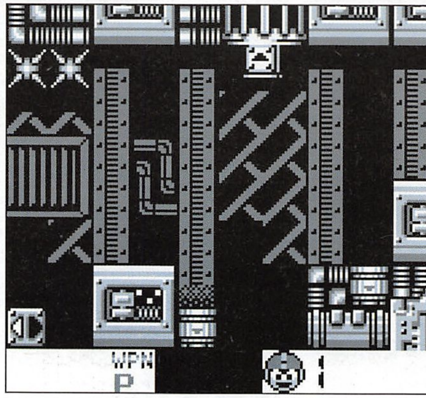
洛克人世界5

●发售日：1994.7　●容量：1M

GB上人气系列的第五款游戏作品，游戏仍然继承前作的密码式续关，而且在难度上丝毫没有退步，相反由于新武器的加入反而提升了游戏的难度,这款游戏对于一些ACT苦手玩家仍然属于一个杀手锏。游戏将舞台设定成未来的地球，洛克人被外星机器人阿斯打败！从此世界上各大机械化城市都被自称世界鲁拉斯的机器人们所占领，主要原因就是由于那些机器人都是由地球上所没有的物质制造而成，所以，洛克人以前使用的武器对其不能伤害分毫，在一次与鲁拉斯交手后洛克人被它彻底击败,但是为了地球的和平,博士苦心研制出代替洛克人手中超级洛克枪的新型武器——洛克人炮，有了它就可以将鲁拉斯外部的盔甲打碎，手持着洛克人炮的洛克人再一次踏入外星机器人的基地。



由于加入了“滑铲”这个设定，所以在游戏中以往一些让人觉得头痛的地方就会变得简单许多。而且与以往作品不同的是，此作的关卡以及游戏的BOSS全部都是原创的，完全可以将此作作为GB版的一个新作来看待，不过让人头痛的难度仍然保留其中，而且以往延续下来的密码接关也保留在内，这样一来如果要是一不小心忘记了密码，那么就需要再从头开始，实在是让人很恼火的事情。



魔界村的难度，RPG的系统。

红色阿利玛 魔界村外传

●发售日：1990.5　●容量：1M

提到魔界村这个名字，很多玩家第一时间想到的都是它的难度，没错，《魔界村》是一款以难度而闻名的游戏，同时它也是首款僵尸鬼怪题材的动作游戏。

虽然这款GB上的作品不是《魔界村》的正统作品，而是一款外传性质的作品，它仍然保持了始祖《魔界村》的游戏难度，同时再加以创新，虽然它是一款动作游戏，但是却包含了许多RPG要素。

虽然是针对掌机平台，但是在难度上丝毫没有弱化,只要稍不留神就会立刻GAME OVER。而且只能接关一次，在这种难度下,想要通关就需要付出非常多的毅力。由于没有时间限制,玩家可以很好地看清楚整个版面敌人的配置与宝物的出现位置,慢慢地熟记关卡就会轻松的通过。

故事将主人公由草莓内裤男阿瑟，换成了魔界村的经典敌人阿利玛，故事讲述了由于魔界



遭到外来敌人的破坏，从而面临灭亡。身为上等魔的阿利玛看到这种情况的发生便起身前去消灭敌人。这就是游戏的故事剧情，由于到处充满了RPG的味道，所以在村子中还可以与一些魔界的伙伴进行对话，从而得知一些隐藏的秘密与BOSS的打法。在游戏中从坛子中收集到8个灵魂之后就可以获得一次接关的机会，本身游戏难度就很高，所以为了更长时间的延续寿命，所以玩家就必须要在关卡中寻找灵魂，将隐藏要素制作成这样实在是非常的高明。在PSP版本中的魔界村改则沿用了这个经典的设定。



在本作中同样为玩家们准备了众多充满魄力的BOSS，而且每个BOSS都有着一定的弱点，只要仔细观察弱点不难找到。《魔界村》另外一个魅力就是可以不断地获得新的武器与能力，在这部外传作品中同样为玩家准备了多种特殊能力的辅助道具，这些道具可以帮助玩家在进行游戏的过程中，更加顺利地通过关卡。

这部作品可以称为早期GB时代的经典ACT，由于融合了大量的RPG要素使得游戏变得极为有趣，而且阿利玛的特技是可以在空中飘浮，相比阿瑟那僵硬的跳跃来说更加容易吸引玩家。

创造奇迹，这就是我们想要的

希特勒复活

●发售日：1992　●容量：1M

这是一款充满了创意的游戏，许多玩家至今都将其称为“幻之游戏”，可以说这款游戏的出现奠定了以后许多游戏的制作理念。这款由CAPCOM制作并且发行的游戏，曾经在著名游戏网站gamespot的评选中，得到过“最值得重新制作的游戏”这个栏目的首位头衔，曾经有人如此评价过这款游戏：“这款游戏的成长根苗是由CAPCOM全体制作人员的心血理念所灌溉。”



这款游戏是根据当时美国同名的科幻小说所改编，主角是一名由于一次战争事故而被用来进行生化实验，将其右手移植成为生化手的特种兵，在小说中主人公会不断地利用生化手进行辅助完成多个极难完成的任务。这款最早出现在街机版上的梦幻游戏，将生化手的作用发挥得淋漓尽致。主角需要利用它来抓住树干，获取道具，在游戏中是没有跳这个设定的，所以要想跳只能够通过这条生化手才能达成。

就是因为生化手的独有设计才使得游戏在动作性上大大提升。无论是攀爬还是辅助跳跃，甚至在一些BOSS战中，也需要灵活地运用生化手躲避BOSS的攻击。这一切都让玩过此游戏的玩家感觉到一种紧张而又过瘾的压迫感。就是这种飘来荡去的优秀感觉让以后的许多游戏加以借鉴，就连大名鼎鼎的Metroid Prime（银河战士）也不例外。



街机版发售之后CAPCOM随即移植了FC版本和GB版本，为了改变策略CAPCOM将战略与角色扮演元素同创新的卷轴动作场景融合起来，创造出了一个相当独特的作品。游戏在策略与动作性上的结合堪称完美。同时游戏过程中还

穿插着许多对白和插画，游戏的音乐也是十分出色。但是就是这样优秀的游戏在销量上却是平平收场，如今的日本中古市场里此游戏的FC卡带售价竟然高达万元，足以看出此游戏的好评程度。

玩家潜入要塞并且破坏敌军区域的中枢系统后可以得到武器、道具。在中立区域可以从驻留在那里的友方部队得到道具以及情报，还可以通过交谈来得到一些重要的信息，不过要是开枪的话就会立刻遭到攻击。

精通绳索的使用是顺利破关的唯一关键。

画面继续强化，GBC版优秀作品使动！

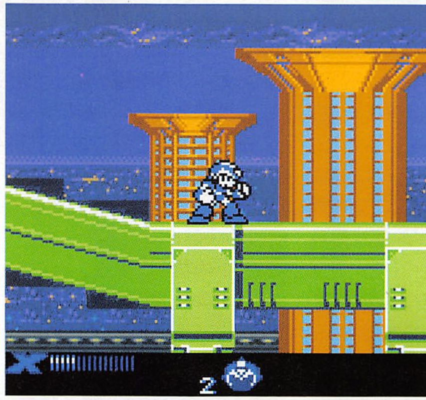
洛克人X 机械任务

●发售日：2000.8.10　●容量：8M

在GB上曾大受好评的《洛克人世界》为了对应GBC而专门制作了最新的游戏作品，并将其命名为《洛克人X——机械任务》，不过稍微让玩家遗憾的就是，游戏并不是经过重新制作，而是结合了SFC版的《洛克人X》与《洛克人X2》，虽说是结合作品，但是仍然加入了大量的原创要素，最为让人激动的应该就是在游戏中会出现以往作品中没有出现过的角色。



虽然是掌机版，但是仍然保留了众多的原始要素，比如完成初始任务后，就能任意选择想要完成的关卡。即使是在掌机中，游戏的画面仍然十分优秀，发射子弹，包括跳跃时的姿态等等……洛克人的特殊动作都能够看得一清二楚。X系列最有魅力的就是能够收集洛克人身体的装甲部件，玩家只要在舞台中找到隐藏的身体配件，就能够强化洛克人本身的能力，有了这些配件的帮助洛克人就可以更加方便地消灭敌人，甚至一些隐藏道具的获得也是需要借助



配件的能力。

前几作的《洛克人世界》中，想要继续进行游戏，都是需要通过繁琐的密码记忆才能继续以前的关卡，如果密码不慎丢失，那么以往的辛苦就会白费。从此作开始游戏改用电池记忆，而且游戏还带有自动保存功能，即使玩到一半断电也能够从中途继续游戏，对于掌机来说实在是一个非常方便的设定。

本作的最终目的就是为了消灭洛克人的劲敌，凌驾于洛克人实力之上的基梅尔。作为对手，基梅尔拥有强大的实力，而且在对付他之前必须要消灭8个烦人的BOSS，因为只有获得这些BOSS的能力才能够打败他。此外人气角色ZERO也会作为伙伴登场于游戏中，当掌握固定的必杀技后便可以召唤ZERO前来帮助X。

画面与系统的融合，创造掌机最强作

洛克人X2 灵魂剃刀

●发售日：2001.7.19　●容量：32M

继前作X1后所登场的第二部游戏作品。游戏同样是结合了SFC上面三款作品（X、X2、X3）的关卡再加以原创内容所构成。此作可以使用



大人气角色ZERO，而且此作也加入了大量的隐藏要素。

这款作品可以称得上是GB主机中最为成功的一款洛克人作品，无论从手感还是关卡的难度以及BOSS的AI智能，这些都达到相当高的水准，而且这作最为值得提到的一点就是引入了《生化危机2》中的表里系统。在游戏最开始我们可以选择X，或者是ZERO来进行游戏，当完成一个角色的故事后就会提示玩家进行存档，随后玩家就可以更换另外一个角色来进行游戏。将两位角色的表里关卡全部攻破之后，就可以进入游戏为大家准备的完全模式，在这里我们可以同时使用X与ZERO进行游戏。在完全模式中我们可以了解到全部的故事，而且还可以挑战真正的最终BOSS，当消灭最终BOSS后就可以开启BOSS对战模式。



商店系统也被良好地继承并且强化，在这里玩家可以升级洛克人的武器护甲以及购买到一些辅助道具。在掌机中同样可以使用洛克人X的升龙拳与波动拳，能够看到洛克人X在掌机上使用此招式的时候，相信老玩家们一定会非常地感动。

驾驶洛克机车，消灭前来送死的敌人，收集游戏中的隐藏要素，强化自己身上的盔甲这一切都可以在GBC版的《洛克人X2 灵魂剃刀》进行体验。

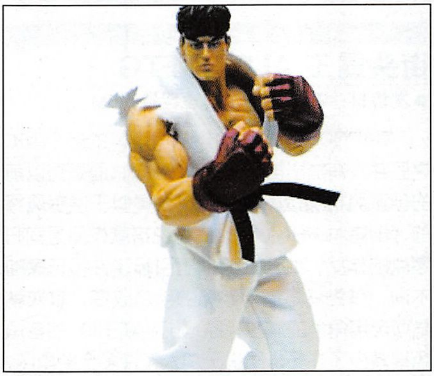
形似而神不似的作品，街霸登场

街头霸王II

●发售日：1992 ●容量：1M

在街机中无人不知无人不晓的著名作品，此款游戏是由CAPCOM在推出《街头霸王1》后用尽心思所制作出的续集作品，在这部作品中格斗游戏的一切基础都被奠定。优秀的手感、不





错的平衡性以及各种技巧的灵活运用，使这款作品开启了格斗游戏世界的大门。

因为格斗游戏最重要的就是手感和对战的平衡，所以当游戏主机机能不够的情况下，CAPCOM根本就没有考虑过给予移植。所以在早期能让玩家在家中好好体验到这款作品的主机，只有SEGA生产的MD和任天堂出品的SFC。虽说是这样，由于GB主机的大人气，所以CAPCOM就决定将这款游戏移植到掌机中。

游戏在画面上看起来很像一回事，但是手感却完全不行，毕竟GB的机能摆在那里。虽然说游戏的手感不行，但是游戏中的招式仍然按照原来的方法使用，游戏的伤血量实在是有些奇怪，同样招式打在敌人的身上但是伤血量却完全不同，而且一些良性的BUG能够让一些角色直接将CPU或者对手屈死，比如春丽的无限踩踏。

能够在掌机中玩到原汁原味的格斗游戏，是众多格斗迷一直以来的梦想，即使现在的PSP也只能说是还原了游戏的画面与内涵，但是手感却相差许多，而在早期的GB中，街霸登场的目的也许只是为了一个感动吧？



掌机最强格斗游戏登场

街头霸王 ALPHA FTG

●发售日：2001.3.30　●容量：8M

CAPCOM在推出《街头霸王II》的多个版本之后并没有推出街霸II的正统续作，而是将以前的硬派风格加以改变，变成了类似于漫画风格的《街霸ALPHA》。也就是说这款作品是回归零点的作品，此游戏的推出引起了许多玩家的不满，首先就是最为致命的手感改变，其次就是可选用角色的减少，原《街头霸王II》的老角色被减少了许多，虽说是加入了许多全新角色，但是手感的改变和角色的使用数量缺少都成为了这款游戏的致命伤，不过由于是CAPCOM制作，所以手感得以保证，而且在游戏中还可以使用一些丰富多彩的目押连续技巧。

这款作品最为直观的进化就是将能量MAX槽增加到3段，而且还可以通过轻、中、重的组合来使出三种不同消耗MAX槽的必杀，一些新技巧也被加入其中，如防守反击、拆投系统等等……良好的对战性仍然得到了一定玩家的支持，在2001年3月份CAPCOM将其移植到GBC上，这次与GB版街霸II所不同的是，游戏的手感极佳，而且充分地发挥了GBC的机能，将华丽的画面与优秀的操作感一同奉献给玩家，而且人物动作与必杀技都忠于原作，喜欢街霸的玩家是绝对不可错过这款作品的。



街霸ALPHA的一些特点全部都保留在内，人物角色为了符合GBC的屏幕而制作得比例小巧，角色的招式与必杀技一个不漏地还原到游戏中，当使用超必杀技KO对手时，就会出现华丽的画面，真是魄力十足。

而且此作还支持双人对战，通过联机对战可以充分享受此游戏的乐趣，而且画面绝对会让玩家满意，GBC后期最为值得一玩的游戏作品。



CAPCOM在GBA上做制作出的优秀作品

经典街机作品，感动移植！

快打旋风

●发售日：2001.5.25　●容量：32M

1989年街机版所移植的作品，游戏是由CAPCOM第一开发部所制作，与街头霸王II所相同的是这款ACT作品奠定了以后ACT的基础。血槽、消耗生命的必杀技以及众多补给道具，可供玩家使用的道具也是非常多，而且针对每个角色一些道具的威力也不一样。在这个作品中最让人激动的就是让玩家知道了什么叫做手感，硬派的手感。配合着手感再加上各种打击音效，构成了80年代末期最为优秀的ACT。

CAPCOM将此作品分为2个版本移植到SFC后，得到了意想不到的好评，不过当时有很多玩家都很奇怪，为什么游戏要分为两个版本？难道只是为了多赚钱？其实不然，当时由于

SFC机能所限再加上卡带技术容量的上限只有8M多，所以CAPCOM为了控制ROM容量只有将其分成凯版和科迪版。而GBA上面的《快打旋风》则是将这两款版本综合，再配合全新的隐藏要素所构成。

GBA版在强化了手感的同时还加入了两名隐藏角色，分别是街霸ZERO里面的凯与科迪，他们虽然同是《快打旋风》中的角色，但是在《街霸ZERO3》中却更换了全新的造型，而在GBA版的快打旋风中他们则作为隐藏角色回归。当使用普通的凯与科迪通关之后就可以在？处选择ZERO版的凯与科迪。使用他们进行新游戏的时候与BOSS的对话也会不同，能看到科迪与凯以新的面貌出现，相信许多玩家都会非常的感动。



除此之外，游戏还提供了另外许多的隐藏要素，这些要素都是通过杀死敌人达成的。比如说更换角色的颜色，增加角色的生命以及续关的次数，当杀死的敌人数量达到2000人时就会开启游戏的最终要素，那就是连发按键。有了这个就可以轻松地使用游戏的最强奥义“摆拳”，这样的话即使是动作游戏苦手也可以轻松地进行游戏了。

极具难度的游戏，挑战场在那里？

超魔界村R

●发售日：2002.7.3 ●容量：32M

以难度所著称的《魔界村》自然也少不了GBA平台的份，2002年7月CAPCOM发售了由SFC版《超魔界村》所移植的作品《超魔界村R》。在这个作品中CAPCOM不但调整了一些敌人出现的地点，而且还针对掌机玩家的分类提供了两种难度模式，毕竟《魔界村》系列出名就出名在它的难上。经过调整后的关卡不但敌人数量明显减少，而且角色的生命数量也多出许多，即使对于动作游戏苦手的玩家也可以轻松通过。

游戏所提供的盔甲系统可以让玩家拥有更高的武器攻击能力，如果能够获得黄金盔甲再配合镰刀的话，那么充满了全屏幕的旋风魔法将让你畅通无阻，所以如何不受到伤害，保留盔甲可是达成最速通关条件的一个难题！

能够将《魔界村》通关的朋友，相信一定都具有很强的毅力，因为在通关的过程中，你需要面对许多的艰难险阻。游戏首先就难在阿瑟的跳跃，阿瑟的跳跃可以说是所有动作游戏最为蹩脚的一个，当你起跳之后就已经决定了你的下落地点，除了利用二段跳或者是一些魔法武器的辅助，根本就不能在空中调整落点的可能性存在。其次就是，在游戏中存在着非常多的即死地形，而且陷阱也是非常的多，最让人感到郁闷的就是陷阱的地点都是在你认为能够安全的地方，当你踏上一处桥梁认为上面平安无事的时候，你往往都会掉入设计者为你准备的陷阱中。

在玩魔界村的过程中抓狂是常有的事情，所以克服以上种种困难之后能够将其通关的你，一定会感到非常非常具有满足感，这种感觉实在是得之不易。







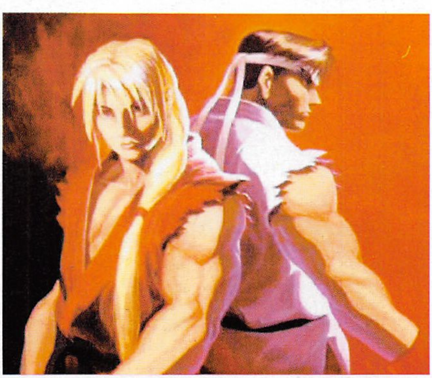
GBA上让你还原最为真实的感动

超级街霸IIX 苏生

●发售日：2001.7.13　　●容量：32M

如果说GB版的《街头霸王II》是一款形似而神不似的作品，那么随着GBA而首发的《超级街霸IIX 苏生》就是一款几乎接近于完美的作品。这款作品是根据CAPCOM在CPS2上所推出的《超级街霸IIX TURBO》进行移植，游戏完整地收录了超级街霸II的内容并且将一些角色的场地进行更换，同时还对背景音乐进行了重制。游戏手感极为优秀，并且还加入了多个附属模式；练习模式可以很方便地帮助玩家进行连续技练习，强者挑战模式可以让玩家挑战不同于电脑难度的“波动拳家族”，当玩家的点数达到一定数量时，还能够使用游戏中的最强角色“真豪鬼”，街霸系列所具备的特色——迷你游戏也能作为单独的项目出现。

由于GBA只有4个按键，所以对于街霸专用的6键式配置就不是很好分配，所以只能通过取舍和根据按键的力度来分配按键了。虽然GBA的手感很优秀，但是对于一些招式的使用还是有



些麻烦，所以CAPCOM体贴地加入了必杀简化功能，在游戏中只需要按一下选择键就会开启这个设定。开启这个设定之后所有的招式都可以通过前/后拳使用，蓄力技的角色也不会再有蓄力时间。当想使用必杀的时候只需要按下A和B就可以轻松使用，不过这个功能在对战模式中是不能够开启的。

这实在是一款非常厚道的游戏作品，在GBA机能地辅助下CAPCOM完美地将超级街霸II移植到掌机中,方便玩家可以随时随地的进行游戏。通信对战功能自然不会缺少，毕竟格斗游戏最大的乐趣就是人与人之间的对抗，通过GBA对战线我们可以和好朋友们共同对战，而且还是摆脱一切束缚无拘无束的战斗。

堪称GBA最强格斗作品，热泪盈眶

街霸ZERO3 up

●发售日：2002.9.27　　●容量：64M

ZERO系列巅峰作品的移植是谁也没有想到的，当CAPCOM在展示会全场放出了这段让人激动人心的视频时，全场都给予了热烈的掌声。ZERO3，无论从系统还是手感以及平衡性上都达到了非常高的高度，三种模式的引入，各种连续技的使用，以及各种专属技巧的融入，这一切创造了这款《街头霸王 ZERO3》。



GBA移植的这款街霸ZERO3的风格与GBC时期移植的街头霸王 ALPHA很像，都是为了适应屏幕比例将人物缩小，利用更大的空间来强化游戏的手感和系统部分。所以这款街霸ZERO3 up在手感上也是无从挑剔，当然这些要除去GBA本身的按键缺陷。与街霸IIX苏生相同的是游戏同样包含了多种游戏模式，这些模式包括双人合作模式、练习模式、强者对战模式等等……

游戏是根据PS版移植，除了PS版所新加入

的4个角色之外，还加入了始祖街霸的双棍绅士，快打旋风2中的女忍者MKIA，以及街霸3.3中的最强角色阴。游戏几乎与街机版无异，街机版能够使用的连续技，在GBA版中同样能够实现，除了没有一些语音之外，这款街霸ZERO3 up基本上是还原了神髓。如果你可以忍受GBA的按键缺少，那么这款游戏绝对会成为格斗迷在掌机上的首选作品。

一个原创的世界，一个熟悉的角色

洛克人ZERO系列

●2002.4.26　●2003.5.2　●2004.4.23
●2005.4.21　●容量：64M

在GB上面的洛克人作品大多数都是融合了其它作品而推出的游戏，但是在GBA上面，CAPCOM开创了一个全新的品牌，这就是在GBA上最为出名的洛克人ZERO，游戏是以人气角色ZERO为主角，但是却将ZERO制作得极为幼小，ZERO所使用的武器为光剑和洛克枪，通过故事的发展还能够获得其它的武器。



ZERO系列保持着以往的洛克人传统，8个具有魄力的BOSS，各种能力的获得，一些道具的使用，以及全新加入的精灵系统。在GBA上面的4款作品中，每一作CAPCOM都在不断地强化着ZERO的系统，也争取每一作都带给玩家不一样的感受。在ZERO系列中ZERO作为主角存在，而一直与ZERO并肩作战的X则作为辅助角色，而且不易出现，许多洛克人系列的铁杆玩家在最初玩到这款游戏的时候，都会认为X一定会作为通关后的隐藏角色，并且可以使用。但是他们的希望全都落空了，X一直都只是以剧情NPC出现并且给予ZERO帮助。即使缺少了X，ZERO一样是一款优秀的ACT作品，由于加入了等级评价设定，所以众多高手都将全S级通关作为努力的目标，在以前的掌机迷中也有多位达人所投来的高水准游戏录像，其华丽程度让人惊讶。

收录著名的FC经典作品，感动再临

CAPCOM经典合辑VOL.1

CAPCOM在GBA上所推出的经典合集系列，游戏包含了FC时期多个经典的游戏作品，在日本反映普遍良好，但是在国内各大烧录卡都可以运行模拟器的前提下，实在是没有什么意义，这款游戏在国内只不过是CAPCOM饭的收藏品而已。

CAPCOM在PSP上制作出的优秀作品

CPS1梦工厂作品大合集！

CAPCOM经典合集日版and美版

在PSP上面推出的合集作品包含了CAPCOM街机时代众多经典游戏作品，而且游戏最为值得收藏的就是游戏中所附带的珍贵资料集和一些混音后的游戏原声，CPS1和CPS2早已经可以通过NJ所推出的模拟器完美模拟，但是模拟器对于联机方面支持并不好，常常会出现延迟的现象。由官方推出的合集则可以完美地进行联机。老话一句，为了怀念而收藏。





国内大部分的青少年，对于“律师”这个职业的认知大都存在着一定的误会。

要么就以为所谓的“律师”，是可以趾高气昂地在公堂之上指着县太爷的顶戴就问候他老母，而且还有个妻子是踩着豆腐水上飘闭着眼睛就唱“女人花”的绝世美女。

要么就以为所谓的“律师”，是身配尚方宝剑（前朝的），手持免死金牌（本朝特许八府巡按），就算被抓了坐牢也会有如花前来营救的幸运男人。

要么就以为所谓的“律师”，是应该有着木村拓哉一样飘逸的长发，有着木村拓哉一样俊美的笑容，有着木村拓哉一样迷人的双眼——啊，那本来就是木村拓哉……

你所不知道的逆转

错了！统统都错了！

虽说现在早就不流行穿着红斗篷披着灰卷发顶着方礼帽的“大英帝国”式的过时造型（邓不利多校长您好！），然而真正的律师，绝对没有拉风到铁面无私辨忠奸笑傲江湖儿女情的地步——本事高不高要看造化，长相帅不帅则要看他父母的基因。

所以，在没事就喊着“异议あり！”当作见面招呼语的律师和检查官们登场之前，我们这个关于“律师的口才其实都是在怡春院里学会的”的美好谣言还多少惹得男性无业人员们心生向往——然而事实证明，CAPCOM不只是会让克里斯因为



暗恋着威斯卡而抛弃了妹夫利昂，关于成步堂龙一和御剑怜侍的动人传说，也正刚揭开了逆转系列无限激动乐章的序幕。

“异议あり！龙一，别动我那里，疼！”

“异议あり！御剑，忍一忍就过去了……”

这只是这个系列专题文的第一篇。

再次声明！这不是演习！

《逆转裁判》的世界里，法庭上的对立双方只存在两种身份：律师和检察官。

律师为犯罪嫌疑人辩护，立场是坚决相信委托方的清白身份，并极力为其开脱罪名。于是哪怕明明是激活程序出了问题，也得辩解说《仙剑四》没有错呀没有错。

检察官的职责是检控嫌疑人有罪，并用尽一切办法，出动所有证人和证物也要证明嫌疑人就是凶手。于是哪怕官方已经出了修正补丁，也得坚持说《仙剑四》就是卡机啊就是卡机。（暗凌：-_-b 好好的你这期非得跟《仙剑四》过不去做什么?!）

在这么一个世界观构筑得相对简单的世界里，“好人”和“坏人”几乎从颜色上就能轻易地被辨别出，然而若以为玩家当了律师，就能坦然地冲着大胡子审判长吼一声“你丫的有本事就来抽我呀”的话——其后果只有一个：GAME OVER。

于是带着无限的热情和冲劲，在正式踏入《逆转裁判》的世界之前，请先从“这个世界上的名侦探只有一个，他就是江户川柯南”的天真幻想中清醒过来——我要再告诉你一个浪漫的童话：“这个世界上的名律师只有一个，他就是成步堂龙一。”

呃……好像还有一个王泥喜法介。

从第一作一登场就以后脑勺全是刺的特别发型震撼眼球的成步堂龙一，实在是《逆转裁判》系列中绝不能缺少的灵魂人物。

作为历代主角的他，不只是因为作为玩家在游戏里的直接代言人而博得了大众的好感，就连“他睡觉一定是趴着睡的吧”也成了茶余饭后必然会聊到的重要谈资——“所以我才说他其实才是受吧！”（喂喂喂……趴着睡关“受”什么事了啊?!）

初登场时以新人律师之姿，既不潇洒也不美型地站在了辩护方的席位上，成步堂龙一的风采甚

黎阳 现实生活并不是虚拟游戏，Game Over了就没法再读档来过了。
读者资料 男，20岁，广东省梅州市华侨城宪梓大道丽群小学（侧）华丽苑11栋502，514731

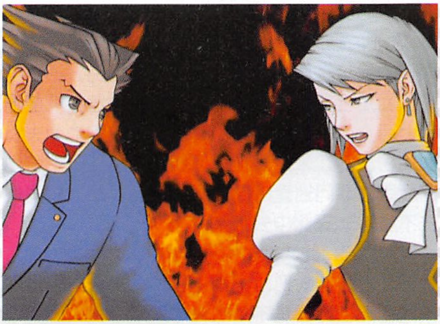
至没有其导师绫里千寻的一半来得抢眼。然而就在玩家因为“千寻”这个名字而产生了诸多如“会不会凭空消失变成猪啊”的幻想时，绫里千寻竟然在玩家刚以为“胸如此大的女人一定是女主角”的时候，就突然死在了莫名的凶杀案中。（所以说胸大跟女主角之间有存在着什么必然联系么?）

绫里千寻，身为一手调教出成步堂的女人（这个修饰听起来多少让人有点害羞…），在法庭上不但口才了不得，胸围更是不得了，尤其是拍桌子时同步震荡着胸部的颤抖特写——所以CAPCOM的美工们，你们还真是一群不安好心的色胚子呀!（暗凌：不好好钻研剧情专门注意这些，我说狸猫你才是色胚子吧！）

逆转裁判的掌上逆转剧



开庭第一章



在成步堂还是大学生的时候，成功地为他辩护，将他从一场大学同学杀人案中解救出来——虽然官方碍于外界评论而在续作里强行为成步堂铺垫了一条会成为律师的路子，然而即便千寻惨死后这“人鬼情未了”的戏码也没办法上演——多的是同人女在那拍着桌子大喊“异议あり”，当然这是后话，此处暂且按下不表。

绫里千寻在游戏的初期一直作为成步堂的坚强后盾，每当他遇到瓶颈的时候，便会以幽灵的形态不断闪现在他的面前——要说这不是鬼片还真有点自欺欺人，尤其是成步堂每次闭上双眼就能在黑暗里见到死去的千寻的身影的时候，还真难为他接下来拍桌子时居然没失声喊出“有鬼啊—”了。

当然，作为连接起这条阴阳人鬼线的关键性人物，还是非绫里真宵莫属。相对于姐姐“好大呀”的普遍评论，外界对于真宵的惊呼永远都是“好长呀”！（暗凌：–_–# 你到底是想说什么啊?!）

梳着一个长长的冲天发髻的绫里真宵，因为千寻临终前的嘱托而下山来到了成步堂身边——固然千寻这种“就算没了我，至少也要把妹妹送上”的奉献精神很感人，然而成天穿着古怪服装只对食物有兴趣缺乏基本常识的少女，总是会给人一种食之无味弃之可惜的鸡肋感。

好在巧舟的编剧从来都是深得同人女的欢心，在真宵的插科打诨外加召唤千寻附体的战术的推动下，成步堂龙一渐渐向御剑怜侍吐露了真实的心声。

是的，不要以为律师只要动动嘴皮子就好了。眼见着成步堂龙一没日没夜地奔波于各个命案凶杀现场，不断找证人和路人搜集对证资料，耗尽脑细胞地反复推敲着作案手法——所以说，成步堂君你那个举起胳膊伸出手指的动作，真的不是为了喊出一句“真相只有一个”而准备好的吗?就连“江户川柯南”和“成步堂龙一”这样的名字都是五五对仗，我看你还有什么诡辩的话好说?！

千寻死后，真宵作为唯一能联系起成步堂和千寻的纽带而伴随在了他的身边。如果剧情一直正经严肃地发展下去，这日久生情的男女恋爱故事多少也是佳话一桩。但正如上面所说的那样，律师和检察官的关系就好像是死神和破面——你固执地认为他们是对立的也没错，然而一护始终追着蓝染的脚步不放，你虚化了，我万解了，你抛父弃友了，我杀妾甩郎了，结局时两人互相推倒的画面大概才是人心所向。因此当成步堂“宿命”的对手一露脸，同人女们便仿佛见到了平次抱住新一一样，把毛利兰一巴掌扇到了银河的尽头。

李宝春	把日语选作二外，不能说与游戏无关。
读者资料	男，20岁，山东济南长清区大学路1号，250358

御剑怜侍，听名字就无比拉风的家伙，外表俊美，性格高傲，自恋自满，目空一切。一般说来，在设定里越是性格偏激的家伙，其因为外表的美型而造就的人气就越是居高不下。因此初期时与成步堂在法庭上勾心斗角唇枪舌剑，在同人女眼里根本就与打情骂俏没什么区别。尤其是此君还有一个忠心程度超出想象的下属，系锯。关于检察官和刑警的绯闻便因此而沸沸扬扬得让人想装做不知道都不行。

身为刑警的系锯，坦白来说就外形而言并不算起眼：一年到头的绿色风衣实在有抄袭青岛俊作的嫌疑，而那在“葫芦湖杀人事件”中对御剑所表示出的极度信任之情，也着实叫人浮想联翩地联想到了“青岛刑警与室井管理官的美好情谊”。然而这款游戏的主角毕竟还是叫成步堂，而游戏的名字也不叫“跳跃的大法庭”（这，这还像话么？！），于是还不等系锯把绿色风衣扔进洗衣机，成步堂公然在众人面前的一句“我就是为了能再次遇见御剑才当上律师的”，就瞬间让系锯戴上了绿帽子……



在“葫芦湖杀人事件”中扯出十五年前回忆的御剑，因为被DL-6多年来造成的心理阴影折磨得精神几近崩溃，而不得不接受了成步堂坚持要求下的辩护请求，把今后的命运全部交到了他的手上。虽然在DL-6事件中，我们很遗憾地得知了御剑怜侍的父亲叫做御剑信而不是御剑平四郎（难怪命案使的凶器是剑而不是日本刀…），不过透过成步堂的回忆，矢张、御剑、成步堂这三人的“三小无猜”竟然串联起了整个故事的人物关系和情感，光是这微小的线索，就足以让嗅觉敏锐的同人女们兴奋个老半天。

于是事态的发展急转直下，成步堂拼命地为御剑辩护成了爱的告白，矢张不断更换着女朋友也被歪曲地解释为是“他得不到成步堂也得不到御剑，于是只能借不断被女人抛弃来掩饰自己的伤心”，就连宝月巴杀人事件中在上级检察官办公室里调查国际象棋棋盘，也都是显示着“红色把蓝色包围了”这般暧昧挑逗的信息——巧舟你果然是个老不羞呀老不羞！（暗凌：国际象棋那段到底哪里暧昧哪里挑逗了啊？！而且这么细小的细节你去注意得那么仔细做什么？！）

结束完“葫芦湖杀人事件”之后，真宵终于明白了自己作为第三者是毫无前途甚至可能会被同人女唾骂至死的事实，于是含着热泪离开了成步堂，那句临行前的“你们一定要幸福啊啊啊”至今振聋发聩（暗凌：明明就是“后会有期”好么？），而车站里指证给真宵看的那枚子弹更是让人感叹着成步堂的狠毒——“他选择了御剑也就算了，走之前还不忘给可怜的少女一发子弹！真绝情！”“…………我说你们要一直误导别人到什么时候啊？”

倘若就这么结局了全部故事，用“两个男人的断背法庭”做收尾大概会让一些誓死捍卫自己性取向的男性玩家略感不满，因此在“复苏的逆转”中额外新赠了一个篇章，也算是CAPCOM为复刻版增添诚意的一个表现。

“复苏的逆转”故事发生时间是在《逆转裁判2》之前，那时真宵还没有被牵扯到杀人案件中来，而作为成步堂身边的“吐槽者”出场的，不是阿虚，而是宝月茜。以个性来说，宝月茜在某些细节上与真宵十分相似，那时还很天真的她尚未发展成日后的江米条别扭女，而这次案件的重点也再度因为罪门巡查的自白而颠覆到了跳进黄河也洗不清的BL深渊中去。

宝月巴，此次案件的犯罪嫌疑人。根据检控方的描述，是用一把匕首杀死了一名刑警——虽然不晓得这位阿巴是不是也有着喜欢在男人脸上划十字刀疤的癖好，不过就数位证人的言谈表示，罪门与宝月巴与响华这三人间的三角关系是基本成立的。抱着“CAPCOM终于洗心革面了，但丁和他老哥也有可能清白了”的纯洁想法继续玩下去的玩家，不久就因为罪门巡查的一句“为了我的弟弟，要我做什么都可以”而彻底粉碎了玩家们刚刚建立起来的信任，然后便当西施也跟着堕落，一脸痴缠地冲着宝月巴暧昧着百合情愫——“CAPCOM你果然还是老不正经啊！但丁就算没



段来斌 期待最终幻想9月最新作（高考后的生活真无聊）！
读者资料 男，18岁，北京市崇文区景泰西里9楼5单元102号，100075

了维吉尔，也还是新发展出了尼禄这个小白脸呀呀呀！”“…………”

好吧，我承认对于《逆转裁判》的主题，我是稍微理解得稍微有些偏差。（暗凌：不是“有点偏差”，而是根本就是“完全偏差”才对！）不过以律师之姿身兼名侦探之职，一路抽丝剥茧投石问路排忧解难寻花问柳（？）下来，还是颇有成就感和自豪感的。虽然不晓得以《逆转裁判》系列里精密繁杂的作案手法来说，到底是给予玩家们更多激发探索心和正义感的启示，还是给了不怀好意的准罪犯们以更多“实践”的“灵感”——乐趣就是乐趣，别的不说，仅仅只要拍着桌子大叫一声“异议あり！”，就已经让人快感十足了。

话又说回来，自始至终对于御剑都模棱两可的严徒海慈的真正心意是什么呢？在俊美少年御剑怜侍和腹黑大叔狩魔豪之间无从取舍的他，究竟最后会选择谁呢？

原来，《逆转裁判》还是款恋爱养成游戏啊……？

2001年，CAPCOM在GBA平台上推出了一款名为《逆转裁判》的法庭辩论式AVG游戏。当初制作的初衷只是单纯地想做出一款侦探类AVG游戏，然而传统的侦探AVG已经有了千篇一律的固定套路，缺乏创新的系统很容易让玩家感觉失去新鲜感和乐趣。经过游戏制作主力巧舟的构思，以及三上真司的协助，在传统的侦探模式里加入了法庭辩论和调查指证等新颖环节，顿时使《逆转裁判》脱胎换骨成为了一款崭新的AVG大作。其新颖的游戏方式和游戏带来的紧张刺激的投入感，受到了许多游戏玩家的好评。

《逆转裁判》的首作大获成功后，续作理所当然地得到了各界的关注。2002年上市的《逆转裁判2》，加入了三上真司发明的“精神枷锁”系统。2004年发行的《逆转裁判3》则在剧情的精彩性和完整度上达到了历代最高。2005年为配合新掌机NDS的上市，《逆转裁判 复苏的逆转》以复刻版形式发卖，并加入了全新的第五章剧情，解谜爽快感依旧，并活用了NDS的触摸和吹气感应机能，令解谜乐趣倍增。2007年《逆转裁判4》作为正统续作姗姗来迟，主角大换血，以新角色王泥喜法介替换成步堂龙一，并用“感应手镯”的新道具取代勾玉，以“凝视观察”取代“精神枷锁”，让游戏的新鲜感继续维持下去。

如果只是说《逆转裁判》作为游戏来说如何如何成功，那就完全无法体现出这系列作品在跨界后所受到的欢迎程度。由悬疑作家黑田研二亲自操刀脚本，在《青年ANIAML》杂志(白泉社刊)连载作品《Shurabaca！》的前川和夫担任作画的漫



画版《逆转裁判》，自2006年8月开始在《别册青年MAGAZINE》(讲谈社刊)上连载起，就一度是让动漫爱好者都广为关注的话题作品。

漫画的剧情与游戏版完全不同，虽然角色都是游戏版里的熟悉面孔，然而剧情却是由黑田研二精心创作的全新原创故事。这就让原作的粉丝在看漫画时也能有新鲜的感受，而且不只是推理依旧精彩，将游戏中风趣幽默的对白和感人的情感描写一并继承，漫画版的《逆转裁判》同样值得系列的FANS期待。

如果看完这篇专题文都还没反应过来绫小路其实是打算写成一个系列以抒发内心对“逆转裁判”的爱的话，那么阁下玩《逆转裁判》的游戏一定是用金手指锁定了法庭论战时的HP还不时偷看流程攻略的吧？！（暗凌：分明就是你企图写成系列文，借以骗取稿费嘛！）

异议あり！绫小路绝对不是某些恶毒编辑所中伤的那样无耻下流。

（暗凌：你的无耻有目共睹。你的下流有口皆碑。）

异议あり！绫小路对“逆转”系列的爱是不容玷污的。

（暗凌：你爱的分明就是各个角色之间的谣言八卦和同人YY吧？！）

异议あり！绫小路从来都是对于流言蜚语莫不关心置之度外的人！

“据说刺儿头成步堂和红衣服御剑终于有了孩子——就是刺儿头红衣服的王泥喜法介哦！”

异议あり！

这等大八卦怎么能不让我先知道呢？？？？

PGBAR VOL.39

所谓自白书

Hello各位，我是暗凌，虽然和大家认识两年多了，但是仍然要像第一次见面一样和大家打招呼，因为从本期开始，PGBAR这个栏目就要归在下接管了。继叶子姐之后，编辑部的另一位女编辑要成为读编交流栏目的女王sama了，哦呵呵呵呵，PG的女王时代即将来临，欢呼吧！

好啦，以上都是开玩笑的，在下可是很低调的一个人呢，并没有叶子姐那样的女王气质，只能算是一只小小的宅女而已。没错，对于宅女这样的稀有生物，量词是“只”而不是“个”哦。大家喜欢和崇拜的小枫因为工作原因，无法继续主持这个栏目，虽然在下也觉得很可惜，但是大家放心，小枫并不是像月莺一样离开了编辑部。你们如果有什么话要对他说，在下可以代为转达，如果希望揍他几下，放心交给在下好了，如果想要抢走他的掌机，在下绝对会不遗余力地去执行，不过抢来的掌机归在下！

寒暄和解释之后，应该重新介绍一下自己，就是所谓自白书了。在下是湖北人，就是传说中“天上九头鸟，地上湖北佬”的湖北人是也，虽然父母双方的籍贯都不在湖北，但是在下继承了湖北人的强悍作风。因为是学理科的，所以没有文学青年的气质，小枫那样的文字我恐怕是很难写出来的，如果说学文科的女生像水一样温柔，那么学理科的女生就像火一样热烈。汗，其实早就过了可以称之为女生的年龄了，最近表姐生了一个漂亮可爱的小loli，在下也算是长辈了，小学生都可以叫我阿姨了。不服啊啊啊啊啊，宅女应该是永远年轻的，因为有一颗年轻的心！

说到当PG编辑，那应该算是一个偶然，高中的时候才接触到GBC，进大学后有了自己的GBA，于是大学期间混迹于国内某游戏论坛，从尝试写作生平第一篇游戏攻略开始，后来成为掌机区版主，对掌机的热爱越来越深。虽然也曾参与过几款游戏的汉化，但是自惭于当时日语水平的不足，再加上又时常犯懒，就没有将这项大业坚持下去。PG招收编辑的时候，正好娜卡推荐在下去，于是就幸运地来到了这个大家庭，将对游戏的热爱转化为工作动力，快乐地享受着身为游戏编辑的生活。

虽然上面说了那么多话，但是我仍然要说：我这个人很内向，不善言辞（笑）。就像大家第一次给PG写信一样，我第一次主持PGBAR，心里很忐忑不安，能不能像叶子姐、雪人老大和小枫一样受到大家的肯定和喜爱呢？我会努力做出自己的风格来，成为大家心目中又一位合格的主持人，优秀的主持人。本期由于临时接到任务，仓促间PGBAR的页数被减少，下期一定会恢复正常哦！

我是害羞的分隔线

福建福安 叶欣

（前略）还有一件伤心的事，也是我这位老读者第一次给《掌机迷》写信的动力，不知道从什么时候开始，我突然觉得我的回函卡都到编辑部了吗？为何一次边角栏也没上过？于是我在某一期开始在回函上询问是否能收到我的回函卡，希望让我知道，连续问了七八张都没有回应，所以我认为我的回函卡从没寄到编辑部。我想会不会是回函卡的规格不行寄不了，所以我又改成把回函卡装进信封中寄，还是没有回应，所以我现在确定我们这个小地方寄不到北京。

一个很严重的问题

凌： 让我来告诉你为什么回函卡很难上边角栏吧。据小编的不完全统计，回函卡中70%都写的是希望能抽中奖，20%是询问各种问题，包括游戏问题和想知道自己的回函卡有没有寄到，剩下的10%之中有一部分是空白的，写着有意义的话能够被选为边角栏的回函卡简直就是凤毛麟角。那么你希望在边角栏看到千篇一律的“抽我吧抽我吧”还是同样千篇一律的“XX你的回函卡已寄到”呢？

廖承	夏天最爽的事就是看电影、吹空调打游戏了！
读者资料	男，26岁，武汉市东湖高新区武大科技园创业楼四楼湖北三环发展股份公司，430223

闲聊町

请问PG编辑部有没有发生什么趣事？（上海市 李家程）
——编辑部每天都会发生很多趣事，如果将这些事情整理成文的话，那么每个星期的趣事都足够写满PG的6页以上哦！

编辑部的男女比例是不是失调了？（浙江舟山 陈萌）
——失调么？请参考一下电软的编辑男女比例，你会发现PG的比例很值得骄傲！

暑假里编辑部一定很热闹，去"参观"的人一定很多。（黑龙江哈尔滨 高正）
——编辑部是谢绝参观的哟，否则一走进来就会发现小编们脸上布满黑线的表情。A secret makes a woman women，对编辑部来说也一样，保持这一点神秘感才会显得有魅力。

虽然我年龄大，但我一样要玩掌机（限PSP，NDSL个人认为不如PSP好）。（黑龙江哈尔滨 蔡景春）
——对于20岁以上年龄层的玩家来说，PSP确实更有吸引力一些，《PSP终极奥技》这本杂志刚一上市就很快被抢购一空了哦！

狸猫去死去死

广东汕头 林丰涛

暑假打工的日子真的很无聊，幸好有PG相伴左右。我总觉得绫小路的文章已经不是恶搞了，而升级为贫嘴，开始有种厌恶的感觉。

凌： 看到你这么说，我可要为狸猫君鸣不平了。狸猫的写作风格其实一直都保持这样，之所以会觉得他的文章从恶搞变成贫嘴让人觉得厌恶，是因为你的心态变了。长时间重复吃同一种美味佳肴也会让人觉得味同嚼蜡，长时间重复看同一片美丽风景也会让人觉得索然无味，如同味觉疲劳一样，一旦产生审美疲劳，自然觉得没有趣味了。
要知道狸猫君上一期可是在感冒高烧半生不死的情况下写完了动漫坛的稿子呢，如此敬业的作者\我很是敬佩。

不是我们不想改啊

广东佛山 黎伟滨

（前略）我觉得现在PG改来改去还是改不到很合理的效果，症结所在还是页数太少了。巧妇难为无米之炊，为了迁就那一点点的版面想方设法切这个砍那个，还要把内容弄"花哨"来掩盖，真是难为你们了。浓缩不一定是净化，况且这根本不是浓缩，而是活生生地砍掉很多原本有生命力的东西。可惜可惜，所以我觉得扩版加价实在是势在必行，不过我明白价格降下来再要升上去将会承受很大的压力，呼，建议先征求读者的意见后再做决定吧。

凌： 不是小枫偏爱黎伟滨的来信，而是我也认为他很有思想，每一信里的内容写得都很好。这次的信里提到了改版的事情，分析得很有道理，关键是能够明白PG加页必定涨价的压力，你能够站在小编的角度为PG考虑，这让我感到非常欣慰。

很开心一路上我们的默契那么长，穿过风，绕个弯，心还连着。

在江苏连云港的刘师哲写来的信中，信纸上就恰好有这句话，他用来形容自己和某个朋友的友谊。两个人认识三年了，什么事都一起做，一起去书店，一起看PG，一起打乒乓球，一起玩台球，一起去邮局寄回函，一起期待着能中奖。能够拥有这样一位好朋友，你实在是很幸运哦，愿你们的友谊天长地久！

有的读者朋友提议说，如果内容有点多导致160页不够的话，那就多加上几页就好了。提出这个建议的读者大概不了解印刷工厂的工作，书籍印刷是以印张为单位的，PG这种32开的杂志，如果要加页的话必定会增加一个印张，也就是32页的量，绝不是只加上几页就好的哟。加页32页的话，新新增加栏目的策划和版面设计，绝不是一天两天就能完成的，需要更长时间的准备酝酿。
其实小编们和读者一样都很贪心的，又希望PG卖得便宜，能让大家都开心地花更少的钱买更多的书，又希望PG的内容多多面面俱到，能让大家都看到自己喜欢的内容，还希望PG有各种精致好玩的赠品和光盘，所有吸引人眼球的东西都一网打尽。但是理性的去考虑这个问题，当然会知道这是几乎不可能实现，折中的办法是在这几项要素当中找到一个平衡点，才能取得最优秀的表现，一百个人有一百种喜好，能满足大部分人喜好的杂志才是优秀的杂志。

张超越	无论玩什么游戏，只要玩得开心就好。
读者资料	男，19岁，浙江省嘉兴市嘉善县子胥苑25幢2单元502室，314100



↑大黄蜂！变形G模式！（喂！作品错乱了吧，这不是超时空要塞啊。）

本期没标题

回答读者的问题有点多了，本期就简单说两句吧。

原来说过我和猫狗八字不合，现在看来似乎是错了。我朋友家的猫见到我之后主动过来卧到我的腿上睡觉，而且跟我关系也很好。我和朋友去宠物店的时候，宠物店的猫也朝我走过来，然后卧到脚边睡觉。不知道跟我喜欢猫科动物有没有关系，或许是因为我也爱吃鱼吧。最后本期留给读者的问题，本期的形象是COS的谁。其实只要看过这部作品，这问题就超好回答。

看到两个读者都在向我问《ONE PIECE》的问题，就一起回答吧。

福建省 高栋梁：翔武，《海贼王》你看到哪一集了？提供一个网站吧。

北京市 于彬：翔武对《海贼王》的游戏有什么感想？

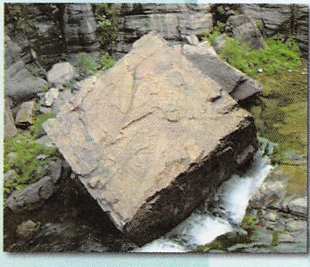
——《海贼王》动画因为总有些原创剧情，一直没怎么追，看的话也都是跳过原创剧情的。漫画的话，最新的已经到467了，觉得尾田抖包袱越来越强了。漫画版我都是在JOJOHOT上看的。

因为没PS2还有其他家用机，《海贼王》在掌机上出的游戏基本上全玩过了，有的素质还不错，有的稍微差点意思。但是我觉得很多动漫改编的游戏到不了《海贼王》游戏这种水平。NDS上最新作我很看好的。



翔 武

语录： 暑期快过了，祝即将升学的同学们学业有成吧。



↑发现立方体！霸天虎！出击！(其实我也不知道是哪的石头这么KUSO。)

PG总动员

～小编们的轻松驿站～

岚 枫



大家要听话

那个……我暂时撤出PGBAR了，当然只是因为工作调度上的原因，我并没有离开PG，也自然没有离开大家。只是有些累了，换成别的编辑来主持一下而已。暗凌同学来做PG BAR一定会比我更适合，大家要听话，以后要多多支持她，还有其他的小编们。

记得很长时间以前，我还在PG BAR中说过，“真的很想知道没有小枫的PG BAR会是什么样子？”转眼间，我们都得到了答案。其实我从来也没觉得自己做得有多好，只是因为有那么多读者的支持，所以会感到很自豪。能够与这个栏目一起被大家所熟悉，能够跟大家一起享受游戏生活中的欢乐与悲伤，真是一件很难忘的事情。甚至，每期制作PG BAR时的情景现在还能够依稀地浮现在脑海中。这个栏目让我思考了很多，也给予了我很多。突然的放手，的确有些舍不得。但是，很多事情都要发展和改变的，所以，这未尝是件坏事。

PG与PGBAR都需要改变，我们更是需要努力。在今后的日子里，还希望大家能够一如既往的支持我们。

想要直接跟小枫交流的读者可以写信过来，我还是能够看到的。如果上网方便的朋友，直接到我BLOG上留言也可以。总之，希望大家还能够是好朋友，当然，我还是大家的枫哥！





↑最终幻想命运之轮，果然不负众望！联机最高！



↑M33最新的自制固件终于实现了支持UMD电影播放！

我不是你们所想的那个我



菜团

最近风波不断，喜欢玩KOF的岚枫开始喜欢了街霸3.3，嗯！主要原因还是因为3.3在编辑部内玩的人实在是太多太多了，而本身喜欢KOF的小菜我也背叛了KOF投靠3.3之后小枫本人就受到了孤立！所以他只能也开始练习3.3了。街霸3.3真是一个十分优秀的2D格斗精品啊！

M33破解小组最新推出的M33-3最新支持了UMD视频的播放，这可真是天大的好消息，这下子就可以不用费力气的观看任何UMD电影了，有PSP的玩家们一定要升级啊！

最近看了很多的读者来信和回函卡，很多很多玩家都在问："菜团"原来手札中的那个肌肉男是你啊！原来菜团是大叔啊！原来菜团是那样啊！等等之类的。看的小菜我十分十分的那什么。其实那张图只是为了配合我的健身，而准备的一张图案，那个图的原型则是NDS上面，7月份所推出的一款游戏上的截图而已，小菜我本身是没有那么猛烈啦！不过还是非常感谢大家对小菜我的关注！谢谢各位亲爱的读者们。

Editors' Diary

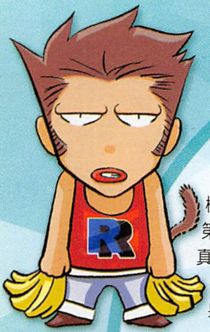


暗凌

呛水好难受

以前提到过在青年湖公园附近那么久也一直没有去过，最近终于决定要去一次，目的是去水上世界玩一玩，在大学的游泳课之后就再也没有下过水了。兴冲冲的买了一套泳衣之后，在一个阳光明媚的周末下午去了青年湖公园，原本期待可以尽情地玩上几个小时，结果入场之后就傻眼了。因为是周末的关系，人叫一个多呀，场地没有想象中那么大，所以显得甚是拥挤，也就是只能下去随便泡泡的程度。有点怀念上初中的时候和表姐表妹一起去武汉水上世界玩的情景， 那个地方的占地面积非常大，娱乐设施包括海浪池、漂流池、按摩池、水上滑梯等等，我们在里面从上午十点一直玩到下午五六点才出来，真是非常过瘾呢！

安徽合肥的沈贤明问怎样才能学好日语，关于这个问题嘛，如果不是学日语专业的话，一般都是靠自学来提高水平的。至于自学用的教材，《标准日本语》是一套广泛采用的教材，配合录音带的话听力口语都可以训练。如果还想要其它教材的话，可以自选各大学日语专业的自编教材，比如上海外国语大学的《新编日语》。自学重在坚持，三天打鱼两天晒网的态度可不行哦！



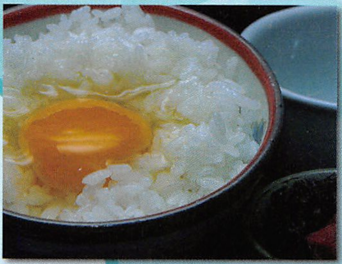
请协助垃圾的分类回收

话说本人受《银魂》毒害是越来越严重了。继《红樱篇》之后，最近的《芙蓉篇》也终于被Anime化了。第69集的恐怖公益广告和恶搞《勇者斗恶龙》的桥段也真是太那什么了，当时身为DQ饭的我和电软的北斗君一起看了下来，结果我们两个差点滚到桌子底下去。如果各位读者里有DQ4的爱好者，请务必看看这一集。

猴 子

浙江宁波市鄞州区鄞江中学高三9班的孙勇同学的来信：
To 猴子：悟空哥，您手上到底有几只香蕉？有几个种类？有几个口味？

这位读者大概是看到猴子的形象之后提出这个问题的。这个怎么说呢……都怪华尧这家伙当初全凭脑子里的印象作画，所以把猴子画成了这个样子。从电软时代就是这样，到现在都没变……仔细看看的话，猴子手上的香蕉应该是左边5只，右边5只的样子。至于口味么，应该是一样的。顺便说一声，在现实生活中，最喜欢香蕉的不是我，而是电软的小沛，最近几天每天吃中午饭的时候都拿香蕉作主食，我还踹过他一个……



↑看完69话之后就迷恋是蛋浇饭了，这东西吃起来还是不错的啊。



↑什么时候我们看的电视里也有这种公益广告的话那我可就要orz了。

PG总动员 *Editors' Diary*



↑CCFFⅦ同捆版PSP预约完成，天幻的面包女王最萌最高！！

静待神作降临

致歉醒目：上期FF专栏（本期暂停一期）右页绿框中的标题有误，跟上上期重叻。文末原来还有一段："其实SQUARE刚回归任天堂阵营的时候就得到了对方提供的两亿日元启动资金制作首款Fund Q类游戏。两亿日元对于FF这种规模的大作而言只能算是小数目，FFⅩ的开发资金为4000万美元，折合成日元大约40亿左右，不过对于一般的游戏来说还是比较多的了。"因为字数超标被删掉，而标题就是"Fund Q的来历"。我在校稿时没认真检查，在这里向陷入疑惑的同学们赔礼叻。(m(_ _)m)

最近不光是在论坛上，连回函卡里问我性别的同学也越来越多叻。露琪想告诉大家的是，凡事不要像政治书中说的那样"一分为二地看问题"，而应该一分为三、甚至更多地分析事物的本质；就好比岚枫肯定不是坏人，但也好不到哪去，不然就不会天天在我面前摆弄他的高档手机。有点受刺激，但露琪这个月的薪水都投资给SE和索尼了呐。(>_<)



露 琪



↑7月最高娱乐新番《绝望先生》，看过的人都会对生活重新燃起希望 –_,–

涂鸦天堂

↓如果把IDSL放在地上的话，那向IDSL葵搞不好会长成一个拱桥形状哦，这么说来长成螺旋形也不是不可能咧！

向IDSL葵　广东澄海 许曹



↓不如把小枫画成卡比兽的样子，胖胖的多憨厚呀！

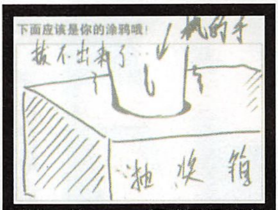
口袋妖怪岚枫　辽宁盘锦 管晓斌





变砖　广西崇左 农百臻

↑话说前几天美编mm的PSP变砖了，貌似莱团帮忙恢复了，变砖的PSP轻易就这么处刑掉，实在是太可惜了。

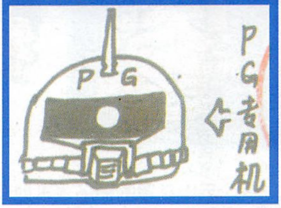


抽奖一瞥　福建平潭 郑凯

↑看来好多人都以为小枫抽奖的时候手会卡住，你们想错了！

↓这个专用机还不够有特色，角应该设计得更有个性才好！

PG专用机　福建福州 连永晖



掌机迷2007年第16期抽奖



参加办法　1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.85的抽奖活动截止时间为2007年9月20日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

84期中奖名单

PSP

北京市	赵亮

NDSL

内蒙古	吕本庆

SCDS

辽宁宽甸	黄耀东
内蒙古包头	王勐祺
安徽芜湖	孙柯龙
天津市	张天鹏
黑龙江哈尔滨	王晨

EZ5

云南陆良	魏鑫
天津市	崔铎
河北石家庄	邓培
辽宁沈阳	刘学硕
上海市	余亚民

ACEKARD

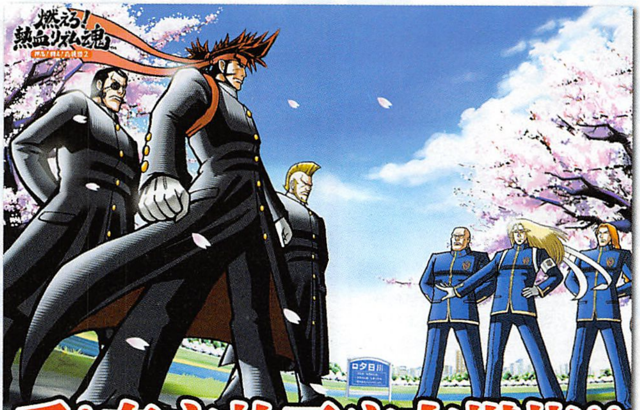
上海市	周海鹰
北京市	高维
河北石家庄	汪鑫
辽宁沈阳	高梦非
北京市	李洋
云南曲靖	李明路
河北唐山	赵乾

M3L

北京市	陈旭
辽宁大连	王词光
四川泸州	黄宇
陕西西安	杨政
河南郑州	林玉栋
广东增城	李裕富
湖北荆州	曾祥腾

PG博客

WWW.PGBLOG.COM



看！东方的天空在燃烧!!

——小评《应援团2》

一个云山雾罩的日子（本地天气），《应援2》如期降临。正版卡带比发售日晚了两天，不愧奸商之名的JS要了50 RMB的换卡费，修罗咬牙拆封插卡进入应援的世界，几首歌曲过后，四周围观者甚众，修罗初步得出结论：本作相当值得珍藏！

这款游戏继承了很多《节拍特工》的元素，比如保存录像、取消片头和结局等等；不过最大的亮点当数从《节拍》开始的应援“今一步”设定，全叉过关之后会看到另一种结局，而这个结局带给玩家的“震撼”远远大于正常结局。（强烈建议应援玩家在气轻难度里体验今一步，其他难度不大好控制）气轻难度里挂掉后会在团长的“庇佑”下复活一次，警察、田中一等一代里出现的角色再登场让一代的玩家燃起了重温前作的冲动，菜单画面里团长教育两位团员的花絮也给本作增添了几分轻松的色彩。

借着前两部应援游戏打下的扎实功底，修罗无比轻松地过掉了果敢，最适合应援2的激烈难度出现！虽然华丽难度的点击时间和难度略高一些，不过MM的气势怎能与这两位孤高和高洁的团长相比?!几个S评价后三个奖励（BONUS）关卡纷纷现身，在第三个奖励关短信超人里修罗在点击中沸腾了（是心情不是烧开水！），连续的N连击外加呐喊一般的歌声让本人欲罢不能。想知道游戏有多热血么？下面，由修罗带着你进入《应援2》的世界，感受灵魂的热度！PS：以下介绍并不是全部歌曲哦。

燃烧编　狼男的斗魂

某狼男大神五郎（无条件联想起了世嘉的《樱战》）与女友约会，此狼男不但继承了家族的优秀基因，而且变本加厉到只要看到圆形物体就变身的地步——咋办？狼男的工友告诉他（它？）：凉拌！（本句纯属YY）无奈的狼男只能仰天长啸：应—援—嗷呜——（不好意思，变狼了）

面对漫天飞舞的肥皂泡、手拿气球的小女孩、以及时不时出来秀头球的小男孩，狼男都努力把眼神转向身边的女友，乔装成植物（竟然没被发现？）的工友也在一旁默默地应援。MM递给五狼（非笔误）亲手做的爱心便当，还来不及感动的狼男看到了煎得圆圆的荷包蛋……有惊无险地狼吞虎咽完便当，两人又去看棒球比赛，突然棒球向MM飞来，我咬！（此处神似任天狗里狗狗叼飞盘的动作，毕竟都是犬科的）傍晚，两人坐在公园的长椅上，气氛UP！不过，连女友的珍珠耳环也是圆的……终于到了分别的时刻，MM用深情的眼神望着五狼——哇，圆圆的眼睛，这可如何是好？

“实际上我是狼男，但是，我非常喜欢你！”

变狼前终于把这句话喊了出来，女友先是惊愕，然后，泪光充盈眼眶，抱住狼男……（这是在COS城市猎人里的海怪和美树么？）KISS！明月高挂，幸福狼男的泪水绝对是神来之笔。

窃以为女友泪奔狼男追尾才是真·结局（真

黄曙	PG带给我乐趣实在太多了，它让我在游戏闲暇放松了许多，又更了解游戏。
读者资料	男，21岁，350000，福建福州仓山区首山路110号

实结局的缩写），不过，相信大家都会喜欢这种童话一样的结尾吧。

搞笑编 再动！桃太郎

年逾花甲兼耳背的冈山桃太郎桑（已经是老桃了……）被告知鬼岛的诸鬼已经重装上阵再现江湖，在OL以断绝养老金相威胁兼抗议无效的情况下，老桃带着肥狗颤巍巍地踏上了打鬼的历程。（呼唤应援团的时候，老桃假牙飞掉……还是全口的）

在电车上用糯米团子招募了雉鸡和小猴，用望远镜观察到了鬼岛的所在地（叉的情况下看到的是女子温泉……不愧是老桃啊）。一记“打狗棒法”打倒了红鬼，没想到绿鬼青鬼等一干鬼等出现，见力敌不成，老桃便在这一刻被大话唐僧附体，一番说教之后众鬼将鬼岛建成了游乐园，不用抢劫也可以过着很好的生活。歌曲采取了说唱和轻摇滚的风格，动感十足，实属居家旅游必备之佳品。

感动编 冰上的精灵

按照前两部作品的规律，应援团每部作品都会有一首扣人心弦的慢节奏作品，一代中的人鬼情未了，《节拍》中的圣诞礼物都让人印象深刻；当《应援2》公布发售日的时候，修罗就默默地希望能有一首同样感人甚至超越前作的歌曲出现，果然，本作没有辜负鄙人的期望，《Believe》这首歌带着华丽的舞姿、闪光的冰面和谋杀纸巾的剧情出现在我们面前。

白鸟玛娜，在姐姐丽娜还未来得及道别便永远离开的时候，开始了她的自由滑冰之旅。因为大家都在称赞丽娜，所以自尊受到伤害的玛娜才不愿参加练习，不过…姐姐已经离开了，能够更近距离地了解姐姐的事情，只剩下自由滑冰而已；真想再和姐姐见上一面，哪怕只有一面也好——

教练看着徜徉在冰馆的玛娜，递上一双冰鞋，还有一句话：“这是丽娜留下的冰鞋，为你准备的。”

一起滑冰吧，这是姐姐的话。从普通的直滑开始，空中转身、抬腿旋转，带着与姐姐的回忆，玛娜进入了全日本滑冰选手权大赛。

丽娜，滑冰是非常有意思的哟。从前姐姐的话在耳边回响。

我知道，姐姐。

两个月后，世界大赛开始——

终于，感受到姐姐的身影了。

丽娜，你要对自己充满信心。空中仿佛又见到了微笑着的姐姐。

我知道了，姐姐，谢谢你。

泪水流下，两姊妹小时候的合照旁边，放着一枚金牌。

Believe，歌曲的名字同时也蕴含着的内容，相信姐姐会一直看着你成长的，你不是一个人！此刻，应援团众也泪流满面……

毕加索编 守望的作者

月黑风高夜，距离截稿日仅剩下一天半的时间，鸭川·克里斯蒂娜（好酸的笔名）正为只写了一个标题的小说而绞尽脑汁，面对笔记本电脑发出了内心的呐喊：“爱！没有爱是没法写出小说的呀！”

正在她研究“爱之真义”的时候，雄鸡一唱天下白，只剩一天了，应援吧——

贵族小姐与绅士在飞满玫瑰花的草原上邂逅（寒），绅士手中还拿着礼物（荞麦面？是外卖吧），两人在悠扬的乐曲声中翩翩起舞。这时，怪盗也来盗取小姐的心，而此贵族小姐不知如何选择，不过侍卫将怪盗与绅士一起击倒（背景竟然还是古罗马斗技场），二人纵马奔驰在辽阔的草原……不管剧情如何荒诞不经(修罗个人看法），小说销量突破一亿，作家对作品进行总结：要有爱。

其实今一步的结局更加适合这个故事，小说大量印刷，突然作家惊醒，原来前面都是南柯一梦，再看日历，还剩一天截稿……有点毕加



吴林琛	一边吃空调，一边喝雪碧，左手打PSP，右手打DS，幸福的暑假降临了！
读者资料	男，18岁，430077，湖北武汉市武昌区徐东大街167-2-4-102号

索的印象派意味，也很类似《麦田的守望者》风格，强烈推荐全叉过关。

搞笑编2 大妈也疯狂

星川JIN超级现场演唱会，很可惜，虽然他吸引了台下N多中年妇女的尖叫（经过修罗慧眼的数次观察，观众中并无男人及35岁以下女性……），不过，他并不是主角。

真正的主角是台下疯狂追星的三位家庭主妇（俗称大妈），平均年龄50＋。正当星川唱得如痴如醉，台下听得如醉如痴之际（其实演唱会才刚刚开始），霹雳一声震天响，不良团体哞哞团（就是牛！）将其绑得比粽子还粽子，众粉丝岂能容忍旁人绑架偶像，大妈团出动——

大妈们为了偶像，勇扛不良少年，使出豹的速度猛蹬自行车追赶暴走族的摩托；这还不算，大妈们还使出了鸣人常用的色诱术，兵不血刃地除掉了杂兵喽罗众。喽罗们在倒下之前居然还陶醉地喊“女神”，不由令人喷饭。（叉的时候比较真实，喽罗看到大妈的姿态，因为恶心倒地不起…）匪徒们出动了直升飞机（太夸张了这也），而且对三位大妈发射飞弹（！），不过大妈有如神助，用胳膊挟住飞弹又扔了回去…估计圣斗士小强也做不到。

飞机爆掉，大妈团接住了掉下来的JIN。

我们是为了守护JIN的笑容。（台词倒是不错，不过大妈们，你们已经过了说这种台词的年龄了也！）

三田玉绪、白金松子、青山和代，这三位大妈的名字因为她们的表现而被修罗不自觉地牢牢记住。今一步的结局比较符合现实，救下了星川之后，骚扰歌星的对象变成了这三位大妈……

纯情编 追逐的身影

10岁的四年级小学生正树，在心底暗恋同班的樱花同学（10岁啊，日本的小孩果然早熟！），可谁知樱花马上就要转学了。他的两个NPC死党看到他目光呆滞，涕泪横流的悲惨情状，决心助他一臂之力。不过正树始终无法鼓起勇气向樱花告白，是应援团出场的时候了，告别大作战就此开始——

正树将樱花同学平常的学校生活做成了一本相册，果然很有内秀！又与她相约樱花树旁，满树的樱花开放，满眼的粉红色，花瓣纷纷飘落，当然这还是他与死党剪了半天的成果。

正树三人推车到樱花楼下，正是傍晚时分，天刚刚黑下不久，正树点燃花火（就是烟花啦），他望着楼上的樱花大声喊：“这就是我的心情！”

花火绽开，在空中出现一个大大的心形。

直到樱花离开前，正树等人还在不停地拍着她的一举一动，一个拿相机，一个拿反光板，一个拿闪光灯……小学生怎么知道这么多？！

临上火车前，樱花特意回头望望，空旷的车站，正树并没有出现。

火车启动——

正树和死党出现了，他们在火车旁边一边奔跑着，一边——正树终于气槽蓄满勇气爆发了——喊着：

樱花君，樱花君，我一直都喜欢你！

我也喜欢着正树君！

这一瞬间，正树与他的死党泪流满面……

这剧情不知煽起了多少单身男的怨念……好吧，修罗来说几句煞风景的话：若干年以后，各自都会有各自的生活，换言之，都走上了不同的轨迹——或许，工作在不同的城市，身边有不同的朋友，或前或后的结婚生子，所谓的初恋变成了尘封的回忆。偶尔还会记起，或许会美化成天使般的身影，其实也不过像炭化的纸张，遇到微风，便化为飞灰，再也不会留存一点完整的印象。

顺便邪恶地剧透今一步的结局，在正树告白的时候，被一代里的拉面师傅骑着三轮正好挡住，而且吆喝声也把告白的声音淹没，这个结局若是交给“新鸳鸯蝴蝶派”来打点，说不定能比正常结局更有意境。

优雅编 孤岛的名医

天才外科医生黑岩慎太郎从医院辞职，一周后，他来到一座岛上，打算在那里行医。同样作为医生的角度（不过修罗不是外科），岛上的环境自然比喧嚣的城市更有益于身心健康，可是——患者甚众，而且，不管什么出了问题，都来找这位外科医生。无奈之下，黑岩只能把自己定位于“万能医”。

战斗吧，为了不负“天才”之名！

治疗秃顶，同时使用两瓶生发精，一手一瓶地狂喷，然后用布蹭（我怎么想起了擦皮鞋）），秃头男变身长发男，还梳起了厚厚的中分，最赞的还是他闪亮的眼神。有人送来一匹马，估计可能是腰肌劳损，黑岩开始按摩，数分钟后，马已经进化到了直立行走状态。微波炉坏了，

黄荣	目前还是特困一族，只能在电脑中下载游戏过过手瘾。
读者资料	男，20岁，350304，福建福清市镜洋镇镜洋村下南刘47#

修！（心电图仪显示电路图了，神奇！）最后，用脚跟想也知道黑岩得到了全岛居民的爱戴。

我，一生都是这个岛的主治医！

歌声很绅士，毕竟医生是需要技术的行业，不能太粗犷，不过，如果你经常保持在300分点击就会在上屏看到——其实，医生也可以很狂野的……（那是相当狂野！）不仅黑岩如此，凡是应援里的角色遇上300分连点后都很拉风。

热血编 直到世界终结时

谁说应援2的歌曲不热血？！当这首电车男的ED曲《在世界呼唤爱》在耳边响起时，修罗突然间燃起了一股猛戳屏幕的冲动（小宇宙嗷嗷燃烧）——还好冲动没有变成现实。

太阳灭了，失去了光芒，地球逐渐被冰川所笼罩，人类的生存受到了巨大威胁。

孤高三人组推开了高洁三人组，自己却被巨大的陨冰砸中，只留下直径数十米的大坑。

众人哭泣，气氛黯淡。

也许，到此为止了吧……

6岁的祭田（怎么应援团老是在挑战人类年龄极限？！10岁还不够小吗？）脑中闪现了两个字，由模糊到清晰，这是——

押忍！

站了起来，腰也挺直了。

应……

应援团。

应援团！

应援团！！！……

声音逐渐大了起来，因为现场出奇地寂静，所以大家的耳朵里面听到的都是一个声音，稚嫩而坚定的声音。

应援团！

大家互相点了点头，眼神在一瞬间便已确定了此后的事情——

应援团！应援团！……

齐心协力地喊着，喊着，不会再放弃了，绝对不会！

在大坑的底部，放射出奇异的粉色光芒，这到底是——

在高达200分贝，远超喷气机起飞与美航中心球馆的呼喊声中，孤高众奇迹般地爆掉冰层，与高洁众一同应援，最后的战斗终于开始了，没有敌人的战斗。

因为，大家面对的是太阳。

孤高和高洁的携手，周围是排山倒海的应援声，兔子怒了，摩艾石像怒了，自由女神怒了，终于连（相信大家都知道他是谁吧，撒尿熄灭导火线的小男孩）铜像也怒了，整个地球都闪烁着粉色的神奇光芒。

太阳啊，把爱送给你！

泪水，和着汗水，挥舞着手臂，声嘶力竭地呼喊着——

元气弹（只能如此形容）冲出地球，直奔太阳，给我亮吧！

——粉色光芒与太阳相撞，发出轰然巨响，一切重归于沉寂……

结局如何？请参照标题。

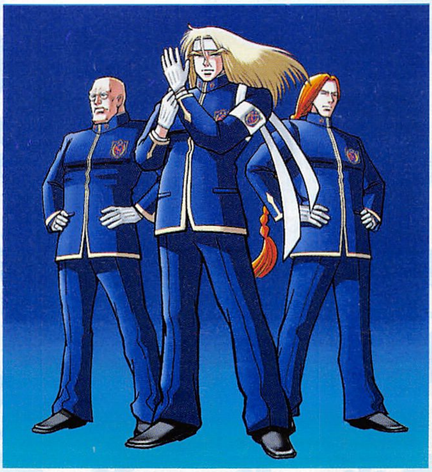
看！东方的天空在燃烧！！！

在本篇行文即将结束的时候，修罗的心情仍然久久不能平静，继“五秒钟轻松游戏”的《瓦里奥制造》系列后，任天堂麾下的INIS创造出了“五分钟感动游戏”的《应援团》三作。剧情短小精悍却每每令人回味良久、画师有意在人物轮廓上增加线条而显得豪放，再配上堪比原唱的歌曲，这就是完美诠释“热血”二字和DS触摸机能的游戏——应援团。（唯一的缺憾：某些热血的台词没有语音）

你可以不用全连Perfect，你可以不用S评价，你可以不追求全300过关……你甚至不需要欣赏高手的通关录像——但是你一定不要忘记最重要的一点：自己“手动”才能更深地体会到应援的乐趣。

应援—大—成—功——！世上无难事，只怕应援人！

文/NW旅团 修罗



李川 坚持购买，坚持抽奖；若不中奖，还是坚持！
读者资料 男，22岁，北京市东城区东棉花胡同39号中央戏剧学院，100710

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

暑期T恤大促销

8月1日–9月30日

凡单次邮购T恤2件以上，可享受超级惊爆优惠价(每张汇单邮费一律10元)

2件50元，3件或3件以上每件20元！



凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。



怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊“上手に焼けました”。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢?后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人！



多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。



福音战士泛用人型决战兵器

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的“泛用人型决战兵器”字样,周围加以警报式红色斜纹,充满迫力和号召力!脖子后面更印有EVA的LOGO。



阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典“便便”和幽默台词“对不起，如果你在吃晚饭！”的组合，设计巧妙有趣！推荐！



军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个“是也！”（であります）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。

2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号(160～170cm)和XL(170～180cm)号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。

(以上图片仅供参考，产品以实物为准)



BLEACH虚T恤

相信看过《BLEACH死神》的人，一定对那“虚”无表情充满压迫感的面具印象深刻。这款T恤正充满了这种魄力，穿上后仿佛能感觉到力量的爆发！



战神2迫力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格！



太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓“咚”与“锵”，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！“太鼓达人”早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧！



口袋妖怪T恤B款

¥35 编号:6297

●为了维护世界的和平……白色的未来有光明的明天在等待。喵~喵~，最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，一副调皮刁钻的姿态。



福音战士T恤B款使徒袭来版

¥35 编号:6309

●“使徒、袭来”看过EVA的人都对这第句话记忆深刻吧？正面是第一话中登场的第三使徒萨基尔的形象，背后是该话的标题，醒目无限侵蚀你的绝对领域！



马里奥主题T恤B款

¥35 编号:6286

●为了抢时间，我们一路加速然后一头撞上食人花，接着就呜乎哀哉“GAME OVER”…这就是新款马里奥T恤演绎给我们的精彩一幕，正背图案搭配幽默经典。

少年阴阳师勾玉颈链



¥19 编号:7805

●与日本神话息息相关的代表性勾玉，颜色翠绿剔透，触感冰凉令人产生无限遐想。佩戴它，你也能成为超越晴明的阴阳师！赶紧试试看召唤式神吧！

少年阴阳师羽毛项链



¥19 编号:7816

●小说、漫画、动画界的热作《少年阴阳师》新周边。饰有红晶、叶子挂坠和白色羽毛，配合银色链子，整味道与众不同,COS、平时装饰必备。



羽翼时尚多用包

¥39 编号:7638

●以羽翼中的代表性形象黑白莫可娜为主题，尺寸22*22CM,使用光滑易擦的漆皮黑白光泽鲜明。肩袋长短可调，多层式设计，斜背、肩挎皆可，时尚又实用！



FF云狼钥匙包

¥25 编号:7850

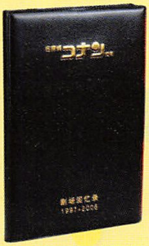
●印有云狼图案，配合黑色皮革和铆扣，风格粗犷前卫。打开尺寸13*11CM。对于喜欢最终幻想或者各色风格的人而言绝对不可错过！



EVA钥匙包

¥25 编号:7849

●最酷的钥匙包！黑红相间的颜色搭配，外圈镶有闪亮的铆扣，按扣式设计便于打开，内有夹层不仅可以扣钥匙还可放置钱币。



¥19 编号:7827

名侦探柯南笔记本

●无限感动再次汇集，详细记录各种案情的线索的侦探必备道具。仿皮外壳烫金柯南LOGO，里面印有各部剧场版的资料介绍，亦可作为普通笔记本使用。



¥19 编号:7456

最终幻想 神罗戒指项链

●以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著。



¥25 编号:7445

最终幻想眩酷腰链

●链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志。



¥32 编号:7287

柯南神秘投影钟

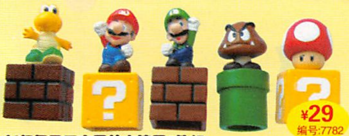
对准白色、黑色或者纯色墙壁、平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环开门时还可当作夜灯使用。



¥39 编号:7254

柯南秘密侦探笔

●一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。(切务对人眼直射或用于其他非正常用途)



¥29 编号:7782

新超级马里奥兄弟小情景5件组

全套共包括马里奥、路易、超级蘑菇、乌龟、栗子头5款，每一款角色的造型、上色都非常细致，配合相应可插拔的砖块、水管式底座，幽默有趣，将游戏中的一幕幕真实立体呈现！



¥49 编号:7760

Goomba玩偶（马里奥版）

玩过游戏的人一定都对这只Goomba记忆犹新吧？四处游荡的小敌人尺寸高约25*17cm，工艺细致，那上扬的眉毛、尖尖的牙和凶悍的眼神，表情惟妙惟肖！头戴马里奥的红色小帽子，可爱有趣！



¥49 编号:7771

Goomba玩偶（翅膀版）

与马里奥版的工艺尺寸一样，也曾经在耀西中出现过的带翅膀的飞翔Goomba。身后的小翅膀显示出它的与众不同，用头顶的吊绳挂起来赏玩格外有趣，经典收藏！



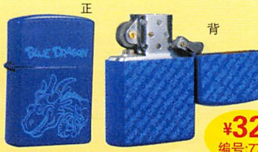
¥35 编号:7793

名侦探柯南夏日清凉雨伞

蓝白相间带来一片清凉的柯南三折伞,携带方便,男女皆可使用。每一页上都印有柯南的标志性图案。

正

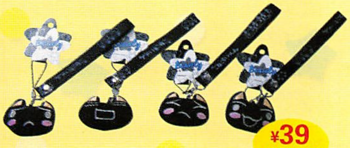
背



¥32 编号:7726

蓝龙经典火机套装

●XBOX360游戏大作《蓝龙》打火机。深蓝色底漆配浅蓝色图案,完美再现原作风格,正面的蓝龙图案与背面蓝龙英文相得益彰。附带机油和吸嘴。注意：未成年人请勿吸烟，使用时务必注意安全。



¥39 编号:7759

黑多罗多用挂饰4件组

●比白多罗多了一丝邪恶的黑多罗登场！全套4款表情，或笑或悲每一个都令人忍俊不禁。可以作为手机擦、挂饰使用,腕带上同样印有别致的猫猫表情图案。

GBA SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间：2007年8月15日

2007年	Broken Circle	7Raven Studios	RPG
2007年	哈利波特与凤凰社	EA	ACT

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间：2007年8月15日

2007年8月23日	惊奇战士大事典	3 O' CLOCK	ETC
2007年8月23日	旋风管家	KONAMI	AVG
2007年8月23日	最终幻想 水晶编年史 命运之轮	SQUARE ENIX	RPG
2007年8月30日	ONI零 战国乱世百花缭乱	ATLUS	AVG
2007年8月30日	召唤之夜 精灵们的共鸣	BANPRESTO	RPG
2007年8月30日	海贼王 GearSpirit	NBGI	ACT
2007年9月6日	机动剧团哈罗一座 高达麻将+Z	NBGI	TAB
2007年9月13日	口袋妖怪 不可思议的迷宫 时之探险队	任天堂	RPG
2007年9月13日	口袋妖怪 不可思议的迷宫 暗之探险队	任天堂	RPG
2007年9月20日	元素怪兽 五神柱之谜	HUDSON	RPG
2007年9月20日	拯救德尔特拉 七个宝石	NBGI	RPG
2007年9月27日	兽神传 究极怪兽决斗	KONAMI	RPG
2007年10月4日	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2007年10月18日	索尼克冲刺 大冒险	SEGA	ACT
2007年10月25日	CODE GEASS 反逆的鲁露修	NBGI	AVG
2007年10月25日	迷宫制造者 魔法之铲与小勇者	GLOBAL	RPG
2007年10月25日	家庭教师REBORN 指环争夺战	TAKARATOMY	ACT
2007年10月25日	最终幻想战略版A2	SQUARE ENIX	RPG
2007年11月1日	训龙者 音魂	NBGI	RPG
2007年11月1日	三国志DS2	KOEI	SLG
2007年	最终幻想4DS	SQUARE ENIX	RPG
2007年	勇者斗恶龙4	SQUARE ENIX	RPG
2007年	勇者斗恶龙5	SQUARE ENIX	RPG
2007年	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
2007年	忍者外传 龙剑	TECMO	ACT
2007年	雷顿教授与恶魔箱	LEVEL5	AVG
2007年	我是航空管制官DS	EA	SLG
2007年	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
2007年	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
2007年	马里奥聚会DS	任天堂	ACT
2007年	纯真传说	NBGI	RPG

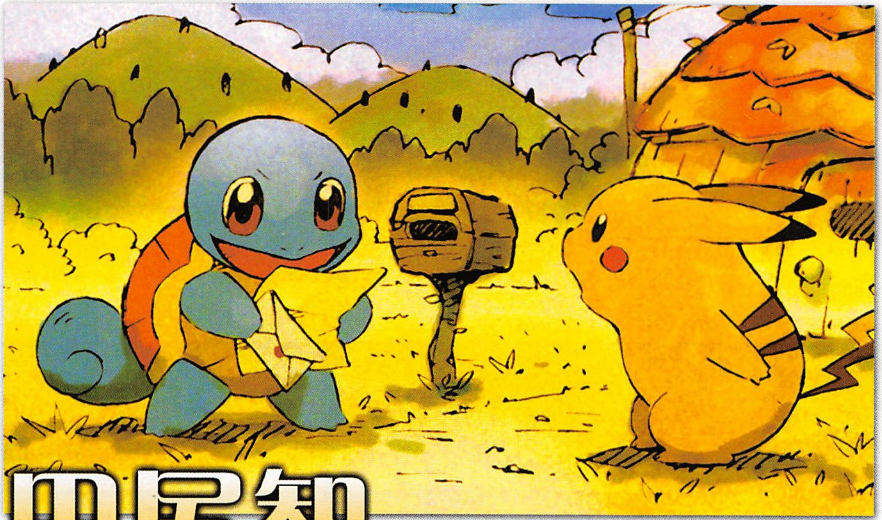
2007年	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
未定	新牧场物语 符文工房2	MMV	SLG
未定	超热血高校躲避球	ARCSYSTEMWORKS	ACT
未定	胜利十一人GOAL×GOAL	KONAMI	SPG
未定	仙境传说DS	Gravity	RPG
未定	使命召唤4	Activision	FPS
未定	流星洛克人2	CAPCOM	RPG
未定	魂斗罗4	KONAMI	ACT
未定	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	SPG
未定	纳米迷踪2	MAJESCO	STG

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



截止统计时间：2007年8月15日

2007年8月21日	幽灵行动 尖峰战士2	UBISOFT	FPS
2007年8月23日	龙骑士的咏叹调	日本一SOFTWARE	RPG
2007年9月13日	FATE/TIGER 竞技场	CAPCOM	ACT
2007年9月13日	最终幻想Ⅶ 危机核心	SQUARE ENIX	ARPG
2007年9月18日	百战天虫2 开战	TEAM17	ACT
2007年9月18日	数码武装 感染	KONAMI	FPS
2007年9月20日	合金装备OPS+	KONAMI	ACT
2007年9月20日	虹吸战士 洛根之影	SCE	ACT
2007年9月27日	英雄传说 空之轨迹SC	FALCOM	RPG
2007年10月4日	高达战斗编年史	NBGI	ACT
2007年10月17日	LOCOROCO2	SCE	ACT
2007年11月6日	寂静岭 起源	KONAMI	ACT
2007年	星球大战前线 反叛军团	LucasArts	ACT
2007年	R-TYPE战略版	Irem	SLG
2007年	游戏王GX TAG FORCE 2	KONAMI	TAB
2007年	最终幻想 纷争	SQUARE ENIX	ACT
2007年	迷宫探险者 盟约之扉	HUDSON	ACT
2007年	火影忍者 终极忍者英雄	TAKARATOMY	FTG
2007年	战神 奥林匹斯之链	SCE	ACT
2007年	异形症候群	Totally Games	ACT
2007年	大家的地图2	ZENLIN	ETC
2007年	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
2007年	炸弹人大陆P	HUDSON	ACT
2007年	恶魔城 X 历代记	KONAMI	ACT
2007年	魔界战争	日本一SOFTWARE	SRPG
2007年	凉宫春日的约定	NBGI	AVG
2007年	反重力赛车 脉搏	SCE	RAC
2008年	重生传说	NBGI	RPG



田尻智 创造了口袋妖怪的人

GAMEBOY版口袋妖怪

——不管怎么说，像是《口袋妖怪》这种，包括和《KOROKORO》（注36）的游戏内容差不多，里面是要恰当地组合方块的连接方式这种游戏，虽然都是主要面对小孩子发售的，可是对于我还是有一种耳目一新的吸引力。有一种感觉就是：“噢，终于玩到这种游戏了”。还有一个问题，就是这个游戏里的世界非常大。那么制作人在开发的时候，就是按照“大”这个制作思路，或者还是希望带给玩家一种挑战这种思路来开发的？

田尻■ 这款游戏真正的乐趣就是使用数据线交换游戏资料的时候。玩家可以感觉到“这也是游戏的组成部分”，而且也使游戏的世界观稍微发生了一些变化。还有，说实话我也是从小道得到的消息，同时为了提高大家对《口袋妖怪》的兴趣，有人决定要在各种杂志上放出情报。这决定在当时没有经过讨论就直接地执行了。记得那时是《KOROKORO》的副编集长久保先生（注37）对我说过，“我们自己做”。这样,相对一期出一次的游戏情报其实是很偶然才会出现的。可是,小学馆方面希望可以刊登出带有图像的画面来提高游戏的知名度，这样就出现了把《口袋妖怪》漫画化的要求。虽然我也感觉这样的“《口袋妖怪》里面的世界确实很有意思”,但是这种方式和我预想的有些差别。

——那是什么状况呢?

田尻■ 比如说，A同B通过数据线交换各自的口袋妖怪。A把自己得到的妖怪交给了B，然后B又与C交换，这样A的妖怪也交给了C。换句话说，就是在A不知道的情况下，自己培养的妖怪到了陌生人的手中——这样妖怪就如同处在一个平行的世界里。关于这个方面，我们都觉得很有意思。可是，这里也产生了一个非常清晰的答案，我们设定了某一个妖怪，在玩家进行普通的游戏时候，它是绝对不会出现在这个玩家的游戏中。这个点子是GameFreak公司的开发部门想出来的。这样，那个“绝对”不会出现的怪物，也就会轻松地成为了玩家个人怪物图鉴中的一个。

——我感觉制作人还在游戏中留下了一些隐藏内容。

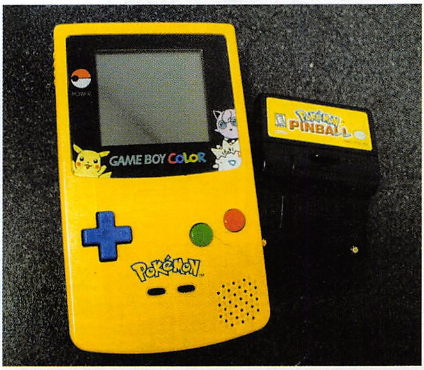
田尻■ 其实这也不是什么隐藏的，就当作是让玩家继续往下进行游戏的动力吧。此外，这个



所谓的隐藏内容还是要和数据线连接起来才能发现。我在GameFreak工作的时候，有时在召集大家开会的时候，我们还会相互之间进行隐藏内容的交换。我想有了这些内容，玩家一定会在游戏的过程中享受到更刺激的乐趣。这么做的时候感觉就像是和玩家在打游击战一样，有一种惬意的感觉。

——感觉有些像下北泽发的隐藏内容啊（笑）。

田尻■ 是啊是啊。说起这些感觉就像是沙漠中的商队一样啊，这个交换……这个虽然有点像城市传说，可是妖怪不过就是151个。



↑当时GB的《口袋妖怪》给孩子们带来的兴趣使这个游戏成为百万销量级软件，PM版的GB主机也十分流行。

——这是有流言传了出来，说是游戏与《铁板阵》一样。

田尻■ 这个流言传出来时，我觉得这个流言传出来的本身就很有意思。虽然当时有些彷徨，但是我们制作出来的结果就是，当玩家触发到特殊事件后，这样就能得到隐藏的妖怪了。

——是么，我的看法是——如果游戏制作的对象是小学生的话，我想这个目标已经充分达到了。

田尻■ 是吗……小学生时代的我，对于游戏类型只局限于动作游戏。像我这种身处于游戏厅的野小子，那时也想要制作包含大量知识的游戏，而且自己也希望可以玩这样的游戏。但是，电视游戏在当时还没有像现在这样普及到最普通的市民家里。在《超级马力欧兄弟》（注38）刚刚推出的时候，游戏中的娱乐性——要如何表达呢？就是当我问那些从来也没有打过电视游戏的人，“你觉得有趣吗？”的时候，回答我问题的人差不多都是千篇一律地“反应不过来”“游戏过于困难”“没玩多久就结束了”这种答案。我想，游戏如果要达到使大部分的人都接受，这实在是一个非常困难的问题啊。也许通过开发面向儿童制作的游戏这种视角——以这个为出发点，我问了当时在附近散步的老奶奶：“您觉得这个怎么样啊？”（笑）。

——真的呀。

田尻■ 我让她看《口袋妖怪》，然后她说“这个小人怎么无法穿过草丛呢？”（笑），看来包括这个老人家，所有的人都有自己感兴趣的地方。

——我们颠倒一下角度，是不是如果找到大家都感兴趣的东西，那么制作游戏就变得简单了呢？

田尻■ 在当时一说到动作游戏，玩家就会想到RPG中的中世纪骑士团一样的角色。如果给游戏厅中长大的野小子们制作一款过于宏大的游戏，他们是肯定接受不了的。

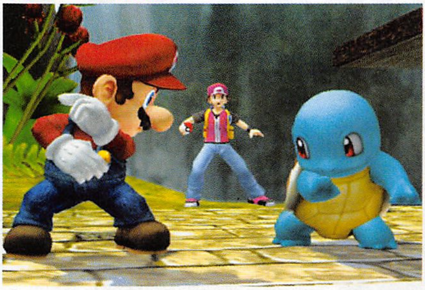
——你觉得不满足吗？

田尻■ 是啊，因为我总是想把游戏再做得好一点。

注36：一九七八年由小学馆创刊发行的，销售对象为孩子的漫画杂志（全称为《KOROKORO漫画》）。杂志除了连载有《哆啦A梦》《神奇小子》等人气漫画，还介绍各种受欢迎漫画的周边产品。杂志非常受小学生的欢迎，此外还曾带动过迷你四驱车和口袋妖怪的热潮。

注37：为小学馆角色事业中心——中心主任的久保雅一先生。进入小学馆之后，也曾参加过《电视君》等杂志的编辑工作。在《口袋妖怪》时期为杂志的副编集长，并作为《口袋》热潮中新闻媒体的中心人物。

注38：一九八五年由任天堂发表，被认为是惊人的杰作。游戏画面由横版卷轴构成，当与流畅的跳跃动作配合时可以产生强烈的化学反应。此外不仅在日本国内，而使世界各国都卷进了FC的热潮。



↑在《任天堂全明星大乱斗》中，《口袋妖怪》的角色当然也占有一席之地，和马里奥同台竞技。



口袋迷必备的豪华收藏
口袋妖怪
迷你玩具典藏本
Pokemon Kids Collection
口袋
迷你玩具典藏
随刊附送
口袋游戏音乐大精选CD
超值定价
24元
Thank you!
ポケモンキッズ
10th
1000
种以上收录
袋迷
POKEMON FAN
口袋周边中最人气的系列玩具
1996–2007
十一年款款珍藏
千种以上全收录
上市热卖中
火热接受邮购中
邮购请注明“口袋玩具”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱　邮编：100011　电话：010 64472177 / 64472180 免收邮资

喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS

彻底收录所有口袋妖怪系列的相关问题，多达一千四百问以上，海量内容收录！口袋妖怪迷必须拥有的一册，让你成为无所不知道的口袋妖怪达人！



口袋特训营

■定价：18元　9月5日上市

受到机器人迷热烈响应的《机战FAN》第二辑出击！全面收录多款机战经典游戏的内容并制作了最新作《机战OGS》的彻底攻略！



机战FAN(2)

■定价：19.80元　上市热卖中

盛夏已殁，可SoCool的潮流主张依然在延烧着夏季的精彩与火热。视觉盛宴依然火爆你的眼球，让我们在午后的咖啡厅里淡淡的享受逸品带来的浓浓回味吧！



SO COOL 2007年第(9)期

■定价：15元　8月28日上市

SoPlay偶像新势力个人大特辑最新上市，集结50位当今呛翻天的超人气偶像资讯，心爱偶像桃花、财运、工作、健康、运势完全预测，再赠周董等众明星神秘VCD。



偶像新势力(个人)

■定价：12.80元　9月9日上市

SoPlay偶像新势力—团体大特辑豪华登场！携带13组港台超强偶像团体最全面资讯，配合超精美偶像图片，让无数Fans爱不释手！原版引进，铜版纸印刷，绝对超值！



偶像新势力（团队）

■定价：12.80元　7月20日出版

将口袋妖怪系列中最具人气的迷你系列玩具全面收录的豪华典藏本，共收录千种以上。口袋迷不能错过。



口袋妖怪玩具典藏

■定价：24元　少量库存

2007年最新版大图鉴！对应口袋最新作《珍珠钻石》，全面更新所有妖怪的资料，超厚576页，加送珍珠钻石原声音乐碟，上市5天内一销而光。第二刷火爆上市。



口袋妖怪终极大图鉴(第二刷)

■定价：29.80元　上市热卖中

将高达机战题材的游戏、漫画、动画、模型及小说全部集于一身的专门志《机战FAN》诞生啦，224页超充实内容附机战独家影象光碟，让喜欢机器人的你大呼过瘾！



机战FAN(1)

■定价：19.80元　最后少量库存

豪华DVD附录！彻底领略次世代游戏的精彩游戏效果，本期独家专访《光环》系列主制作人，探询年内欧美最大游戏的开发秘闻。还有多篇专题及攻略，超充实！



电子游戏软件2007年第19期

■定价：9.80元　8月24日出版

电子游戏软件

2007年第1～4、7～19期	9.80元
2007年5、6合刊(附赠toys12)	19.80元

动感新势力

44、46、48～55期	9.80元
48～55期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

电子天下·掌机迷

2007年第1、2、5～9、11～16期	5.80元
2007年第3、4期合刊、第10期	8.80元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10期已售完)	15元
2007年1～8期	15元

TOYS(酷玩意)

2007年第1、3～7期	9.80元

口袋特训营(新)	18元
偶像新势力个人(新)	12.80元
机战FAN2(新)	19.80元
偶像新势力团队	12.80元
口袋妖怪玩具典藏	24元
机战FAN1(最后少量库存)	19.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取


第二版
第一版上市一抢而空
第二版紧急追加
史上最全
493只宠物完全资料收录
576页
超厚大容量奉献！够足够量！
口袋妖怪珍珠·钻石
终极收藏大图鉴
超值附送
口袋妖怪 钻石珍珠 原声音乐集
493只
口袋妖怪
资料全面更新 数据完全收集
绝对权威资料大百科！
超完成度图鉴！
海量内容576页！
随书附送
钻石珍珠原声音乐集
超值定价
29.80元
邮购免邮资
全体口袋迷必备的宝典
最后的抢购机会，抓紧！
上市热卖中
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行（收）
联系电话：010 64472177 /64472180
邮编：100011 邮购请注明“口袋图鉴” 邮资免取
荣誉出品



SO Play
偶像新势力
严选TOP 50
超人气偶像大特辑
★吴尊★汪东城★炎亚纶★辰亦儒
★Ella★Seline★Hebe★周杰伦★MeiMei★鬼鬼
★敖犬★王子★蔡依林★杨丞琳★罗志祥★孙燕姿★萧亚轩
★徐若瑄★王心凌★张韶涵
9月9日
火热上市
赠
神秘影像纪录
VCD
陪你度过最HOT的夏天
50位港台超火爆偶像，
优惠价
RMB12.80
邮资免费
心爱偶像之
完美情人典型大公开
50位
当今呛翻天！
之超人气偶像
偶像星计划大公开
桃花★财运★工作
健康★运势
完全预测！
偶像团体特辑
全国上市热卖中!!
原版图文引进
精美全彩印刷
超丰富明星资讯 给你不一样视觉冲击!!
全面接受邮购
邮购请注明“偶像个人特辑”“偶像团体特辑”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱
发行部(收)
联系电话：010-64472177/64472180
邮编：100011 邮资免费

中国第一本权威PSP专门志

9月3日 全国上市

中国销量最高的主机，
内容权威实用的专门志！

及时的破解咨询
详细的教程讲解
完整的攻略研究

- 涵盖当月PSP的热门信息
- 近距离的市场扫描，对您周边的游戏市场大检阅
- 游戏、影视、音乐、时尚四大元素与PSP的完美结合





双DVD
光盘附带
海量内容

8月份PSP游戏收录
经典模拟器游戏收藏
天籁之音经典游戏音乐合集
PMP格式电视剧精选收录
最新实用PSP软件

超值定价 **14.8元**

使你手中的PSP成为众人眼中的焦点

iPSP——“爱PSP”玩家的必备书刊